NEW

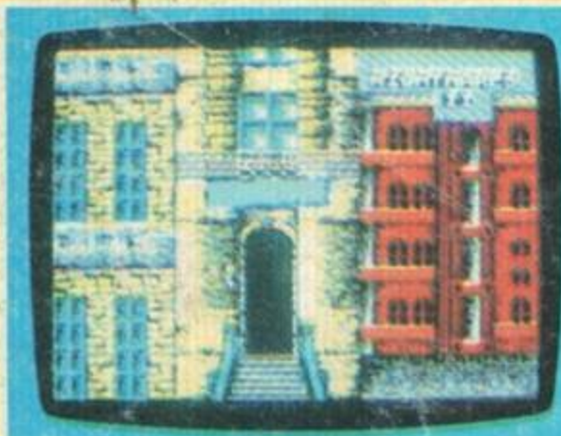
SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 21

CBM 64

SPECTRUM 48K



FAST LOADING "BITURBO"

COP E CUP

Il gioco di parole del titolo dell'editoriale si rifà ai Cop, cioè ai poliziotti che sono i protagonisti di molti giochi recensiti in questo eccezionale numero e alle Cup, alle coppe che si possono vincere rischiando la pelle sui circuiti di Turbocup. Il mistero la fa invece da padrone in Dungeon Master e infine Tuttocalcio.

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Program - SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/89401531

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

New Special Playgames N. 21 - Periodico mensile - Giugno 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. Via Ausonio, 26 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 537 del 16/7/1987 Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A		SPECTRUM LATO B
4	ON GREEN	NIGHT MARES II
5	PAN	FAST LEGS 3
6	THE BOWL	TRICKY 3
7	MISTER HERO	PICLAND PART 1
8	LOOP	SNEAK OUT
9	GEAR	BRAVE MAN
10	F.104	GALAX
11	Mr. BALL	3D BOUNCY
12	NARROW	CHOP RESCUE
13	KILL TO LIVE	LAST HUMAN FIGHTER

IN QUESTO NUMERO

14 DUNGEON MASTER: apprendisti maghi

20 ROBOCOP: poliziotti senza paura

24 TECHNO COP: alla guida di una fuoriserie

CBM 64

ON GREEN

Anche da noi come nei paesi anglosassoni, ricchi di prati verdi e particolarmente curati, il golf si sta diffondendo velocemente, come pure in Europa. Per meglio permettere ai nostri fedeli lettori di prepararsi ad una vera partita, ecco 'on green'. Partirete dalla buca n. 1 e selezionando per mezzo delle icone il tipo di mazza da usare, da quelle di legno per un tiro più forte a quelle di ferro per un tiro più preciso, scegliendo la direzione e la potenza del tiro, dopo aver osservato la velocità del vento, colpite la vostra palla cercando di raggiungere per prima cosa il green e naturalmente la buca. Per ben giocare è necessario un grande e assiduo allenamento e ricordate vince chi usa meno tiri per raggiungere la buca finale. Attenti però è anche facile perdere la palla se la lanciate troppo lontano o in acqua.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	scrolling
RUN/STOP	Musica sì/no

SPECTRUM

NIGHT MARES II

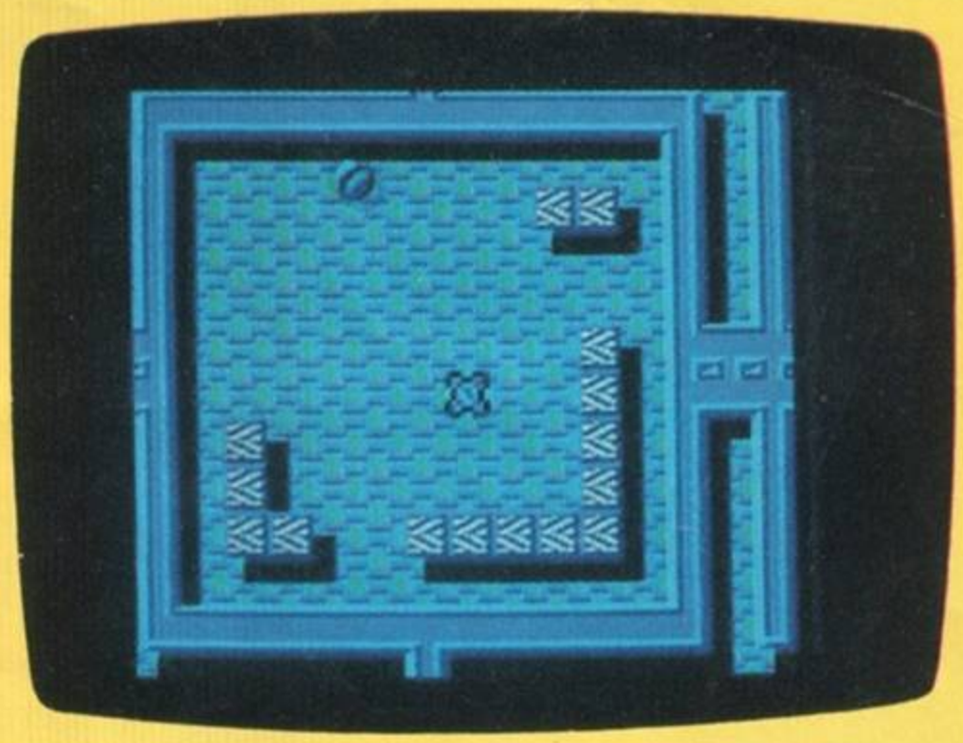
Sei sempre alla ricerca di spiriti:, fantasmi, spettri, insomma, chiamali come vuoi ma ricordati che l'importante, in questo game, è inglobare nel tuo "cannone laser" il maggior numero di ectoplasmi. Dovrai aggirarti per i labirinti del palazzo che andrai a perlustrare stando attento che i numerosi fantasmi non ti colgano di sorpresa. Certo, la missione non è delle più facili, altrimenti... che cacciatore saresti!?

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

£ 6 ½

PAN



Una prova di riflessi molto particolare è quella che hanno messo a punto gli esperti dell'accademia di West Point per meglio addestrare i propri allievi. Da questi corsi escono degli esperti piloti in grado di manovrare molti velivoli militari così come autoveicoli dei reparti speciali. Il cadetto si trova all'interno di una navetta e deve muoversi tra le pareti di uno schema prefissato per far rimbalzare una sfera destinata a distruggere alcuni mattoncini colorati. Alcuni mattoncini scompaiono al primo colpo, mentre altri devono essere colpiti più volte, altri ancora possono essere demoliti solo con la navetta. Usa tutte le tue capacità per superare la prova assegnatati.

JOYSTICK PORTA 2

F1	effetti sonori no
F3	effetti sonori sì
F5	per abbandonare
F7	pausa

CBM 64

FAST LEGS 3

Fra un anno esatto inizieranno i tanto attesi incontri del campionato del mondo di calcio.
Così abbiamo pensato di farvi cosa gradita proponendovi un esaltante "big match" tra squadre di indubbio valore tecnico-agonistico.
Un gioco, questo, dove metterete a dura prova la vostra indiscussa abilità, dove agonismo e voglia di vincere daranno i frutti sperati.
Dribbling, lanci lunghi, proprietà di palleggio e tecnica di squadra sono le doti principali che vi aiuteranno, con un pizzico di fortuna a vincere il trofeo tanto agognato.
Buon divertimento!

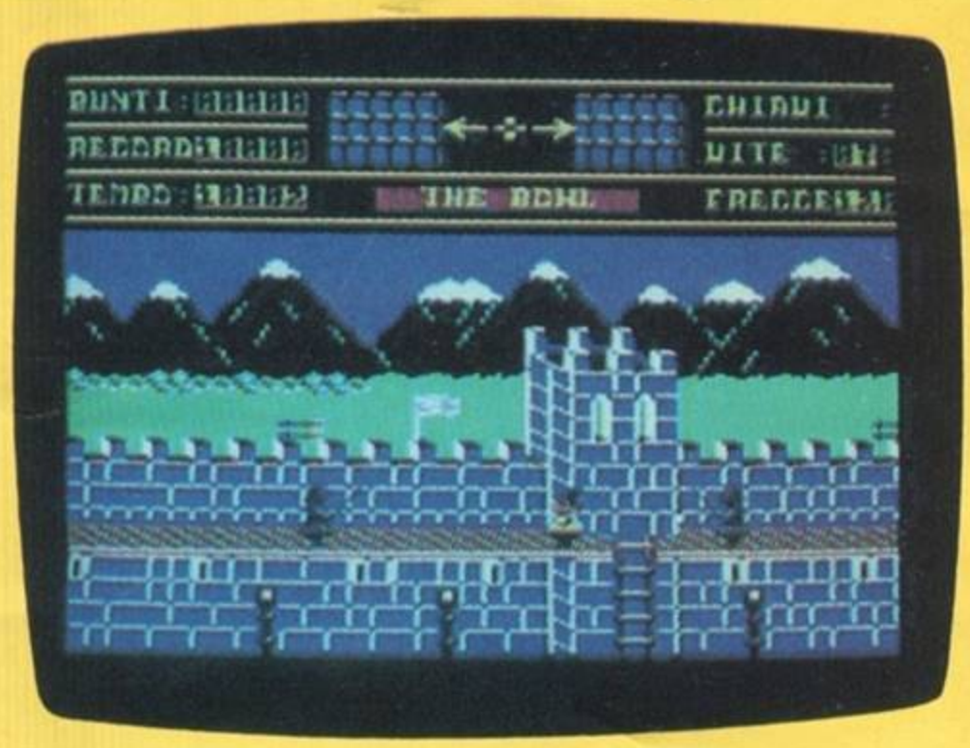
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti da menù

SPECTRUM

THE BOWL

Ricordate la leggenda del mitico arciere svizzero noto a tutti e in tutto il mondo per la sua abilità nell'usare l'arco e le frecce, disposto anche a mirare una mela sulla testa del figlio? Sulla scia di quella leggenda il nostro avventuriero deve dare prova delle sue capacità con le frecce. Partite dal camminamento del castello e dovete difendervi da guardie armate del re, mentre cercate di afferrare le chiavi della prigione. Fate anche raccogliere al nostro eroe le frecce di scorta prima che rimanga senza armi. Prendete le scale e scendete infine al pianterreno, qui dovrete cercare il modo di entrare nel maniero dove finalmente troverete lo scopo della vostra avventura. Battetevi con tenacia e vedrete che riuscirete anche questa volta nel vostro intento.



JOYSTYCK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

TRICKY 3

Nei panni di un uccello predatore vai a percorrere un tratto di foresta dove esseri immondi imperversano paurosamente.
Quello che tu vedi, è solo una parte dell'insieme dello scenario, sta a te spostarti nelle varie direzioni e vedere cosa c'è oltre il "muro".
Attento! I trabocchetti, sparsi lungo il percorso, sono tanti e dovrai essere più che abile nel riuscire ad evitarli in modo tale da non rimanere prigioniero (si fa per dire) dei tuoi stessi nemici.
Ogni volta che, sparando, elimini i tuoi avversari, potrai guadagnarti preziosi bonus, recuperando le icone che questi liberano dopo la loro morte.
Cerca di mettercela tutta e buon divertimento!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

MISTER HERO

"Vai, o eroe, salva la tua donna" con queste parole inizia il gioco. Per chissà quale strana ragione la tua donna è rimasta intrappolata in un'altra era, e precisamente in quella preistorica. Fortunatamente sei riuscito a rimettere a posto un'antica macchina del tempo, ormai in disuso, e a rintracciare in quale epoca è finita. Ma qui ti troverai in situazioni a dir poco imbarazzanti (ne vedrai delle belle: dinosauri, dinosaurini, uomini armati di clava) tutti tenteranno di impedirti di raggiungere il posto ove si è rifugiata la tua amata, non solo anche il terreno aspro e irto di pericoli ti sarà ostile e ovunque potrai trovare la morte. Ma insisti, più che puoi, oppure anche chi confida nel tuo aiuto, rimarrà deluso.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3	musica sì/no
FUOCO	inizio gioco

CBM 64

PICLAND PART 1

Nel fantastico mondo di PICLAND un piccolo essere del luogo è alle prese con la strega di Glom. Quest'ultima gli ha scagliato contro mostri di ogni tipo, tutti pericolosi per la salute del piccolo Pic. Lungo la strada che vai a percorrere, dovrai raccogliere le innumerevoli sfere disseminate regolarmente sul tracciato e, seguendo l'itinerario mediante le frecce direzionali, potrai, quando passi sopra a determinate icone, uccidere i mostri che ti seguono ininterrottamente.
Questa che vi proponiamo, è la prima parte di questo esaltante gioco che, in futuro si ripresenterà con la seconda, e sempre più divertente, puntata. Occhio alla strada e... buona fotuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-AGF

Q	su
A	giù
P	destra
O	sinistra
SPAZIO	menù
M	fuoco

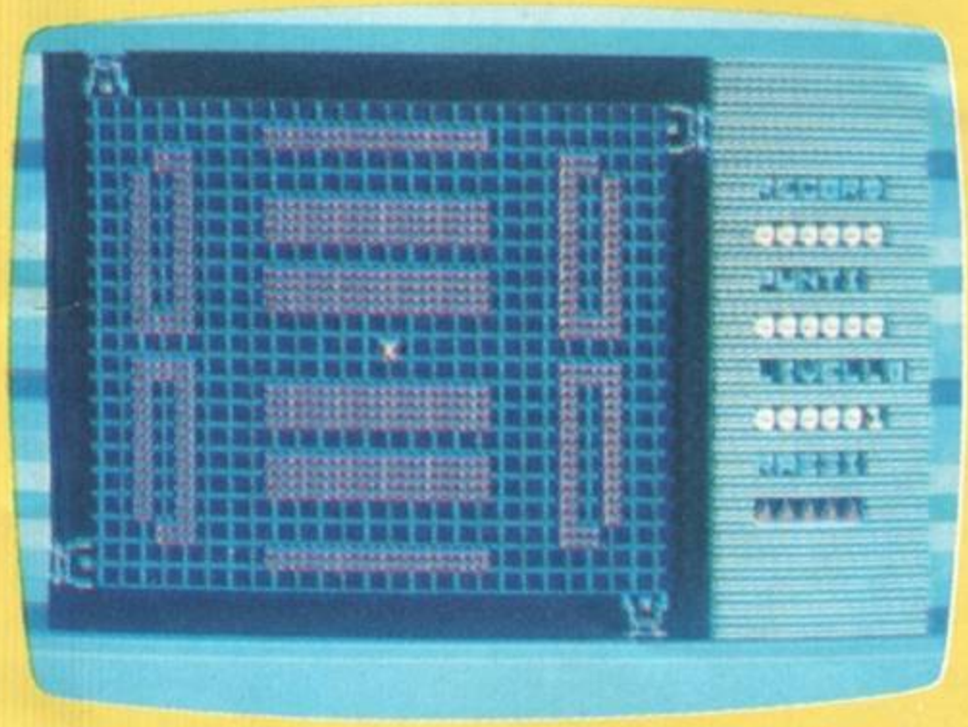
SPECTRUM

3 l9

CBM 64

LOOP

La centrale termonucleare di Pennysland è stata attaccata da un gruppo di ribelli che vogliono mettere in ginocchio, privando tutta la regione dell'energia vitale, le forze governative. I ribelli hanno poi sabotato alcune linee elettriche per impedire che la centrale possa riprendere in poco tempo il funzionamento. Muovendoti con il tuo veicolo appeso alla griglia energetica, devi tentare di ripristinare tutti i contatti danneggiati, ma attenzione i tuoi nemici sono in agguato e tenteranno di attaccarti per impedirti di portare a buon fine il tuo compito. Se avrai terminato un settore potrai passare a quello successivo un po' più difficile.



JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO	inizio gioco
	pausa sì/no
I	su
Z	sinistra
X	destra
O	giù

SPECTRUM

SNEAK OUT

Ti trovi a bordo di un'astronave infestata da alieni e, se vorrai sopravvivere, dovrai cercare e trovare delle incubatrici contenenti embrioni di alieno. Mentre giri alla disperata quanto affannosa ricerca dei suddetti esseri, incontrerai non poche difficoltà. Oggetti vaganti che ti succhiano l'energia, mostri che ti annientano al solo impatto, insomma, pericoli di ogni genere e tipo che, se vuoi un consiglio, eviterai a tutti i costi. Per vivere devi nutrirti di uomini e, invece per salire e scendere dal piano dell'astronave, in cui ti trovi, dovrai usare l'ascensore. Posiziona l'omino con il volto rivolto verso di te e quindi scegli se scendere o salire. Questo è tanto e... buona ricerca!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

FILA IN BASSO	destra/sinistra
FILA MEDIA	salta
FILA ALTA	alto/basso
NUMERI	fuoco

3/4G

GEAR

Gli alieni vortiani hanno deciso che è l'ora di impadronirsi delle basi interplanetarie della confederazione, dove è noto a tutti, vengono regolarmente svolti numerosi esperimenti scientifici e di conseguenza si trovano i più grandi cervelli esistenti. Ma la confederazione non può rimanere impotente davanti ad un attacco di queste proporzioni ed ha organizzato delle pattuglie che tengano sgombro l'area. Parti quindi dalla piattaforma dell'astronave interstellare che staziona in quel settore e affronta le varie navette nemiche terrificanti che ti vengono incontro. Pattuglia ogni sezione del settore da quelle più sgombre a quelle più disastrate, ma annienta il nemico.

JOYSTICK PORTA 2

1	demo
2	opzioni
F1	demo
F3	gioco facile/duro
F5	passatempo
FUOCO	inizio gioco

BRAVE MAN

Salve Capitano!
Ti trovi su di un'astronave alquanto moderna e selezionando le varie icone sullo screen, dovrai combattere una vera e propria guerra all'ultimo sangue.
Le icone dello schermo sono così disposte: da destra a sinistra. 1ª - distruggi vita abitanti. 2ª - Salva su nastro. 3ª - Visione globale pianeta. 4ª - Mappa della galassia. 5ª - Ipersalto. 6ª - Scendi sul pianeta. 7ª - Distruzione pianeta. 8ª - Visualizza pianetoidi circostanti. 9ª - Parole simbolo del vocabolario.
Questi sono tutte le varie icone ma ricordati bene... quando scendi sul pianeta verrai immesso come in un tunnel dove, al termine di esso, potrai incontrare un alieno.
Con esso potrai dialogare usando i "simboli" del vocabolario, dopo di che vedrai visualizzata la frase, la risposta che l'alieno stesso ti ha rivolto (forse una minaccia?!).
Scoprilo tu e... buona fortuna!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra

CBM 64

F 104

Il comando centrale sta attendendo i piani segreti rubati nella base militare nemica. Ma il difficile è proprio superare lo sbarramento difensivo che vuole impedire ad ogni costo che questi incartamenti giungano a destino. Tu ti sei offerto, quasi come un kamikaze, di guidare un F104 aldilà delle forze nemiche. Sul tuo percorso aereo incontrerai ogni genere di ostacolo: delle postazioni controaeree dotate di missili teleguidati, dei sottomarini che appaiono all'improvviso sul pelo dell'acqua, elicotteri che sparano raffiche di mitragliatrice, tutti vogliono impedirti di portare a termine la tua missione, ma tu non ti arrenderai e fedele alla parola data venderai cara la pelle.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

GALAX

Ti trovi a bordo di uno Spacecraft, ultimo ritrovato della scienza applicata nel campo bellico. Hai a disposizione quattro vite e ogni 10.000 punti ne guadagnerai una (un giusto premio per la vostra tenacia). A disposizione hai dei laser, da utilizzare per distruggere gli aerovelivoli, e le bombe da utilizzare, invece, per annientare le basi a terra. Cerca di essere veloce negli spostamenti, eludi la vigilanza nemica e per te il gioco è fatto. Buona fortuna!!

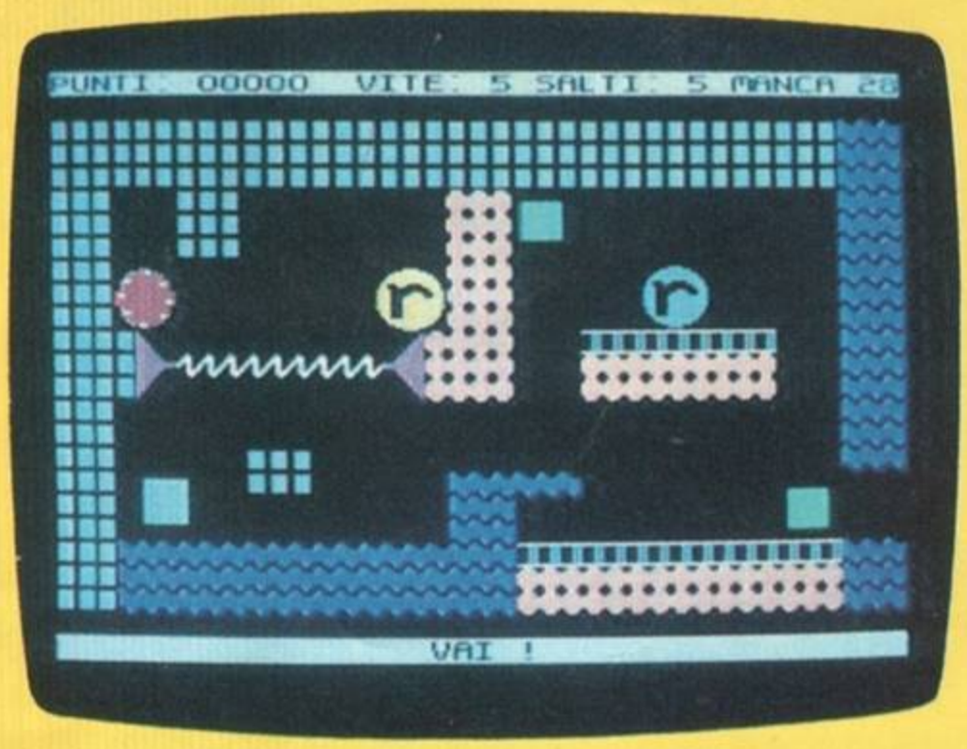
JOYSTICK KEMPSTON

Tasti ridefinibili

BREK	pausa
1/2	suono sì/no
3	torna menù
ENTER	ritorna al gioco

MR. BALL

Anche per una palla non è facile sopravvivere, soprattutto se si trova all'interno di un labirinto dove sono nascoste ovunque insidie di ogni genere, dalle scariche elettriche dei condensatori agli oggetti deflagranti. Ma la nostra palla deve per forza correre nel labirinto: primo, per raggiungere l'uscita, e secondo per raccogliere le particelle radioattive che purtroppo si sono sparpagliate per tutto il laboratorio. Saltella quindi a destra e a sinistra, usa abilmente l'ipersalto e recupera il perduto, stando molto attento a non entrare in contatto con niente ti possa sembrare nocivo per la tua salute. Tocca i punti indicati dalla freccia, perché in caso di morte ripartirai dall'ultimo toccato.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa
SPAZIO	ipersalto

CBM 64

3D BOUNCY

Manovrando astutamente una sfera nello schema a tre dimensioni, dovrai abbattere, saltandoci sopra, numerosi "blocchi" che compongono ogni livello. Durante i 21 livelli, tanti sono quelli che dovrai superare per coronare la missione, ognuno di questi "blocchi" può essere una potenziale fonte di «Bonus», i quali ti potranno essere più o meno utili. Durante il tragitto dovrai raccogliere anche delle chiavi, 64 per la precisione, che ti frutteranno punti e potere.
Comunque, per aiutarvi, in alto a destra ti sarà mostrata una mappa generale del livello che vai ad affrontare.
Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

Tasti ridefinibili

CBM 64

NARROW

Ecco a voi come ha immaginato il nostro programmatore una corsa di motoveicoli del 2000. Tu sei il protagonista della gara, se riuscirai a superare anche queste ultime prove verrai nominato campione astrogalattico. A bordo della tua astromoto devi percorrere il tracciato automobilistico stabilito evitando attentamente i blocchi elettrici posti sul percorso per rendere le cose più difficili. Inoltre incontrerai dei nemici che potrai colpire con il tuo lancia-palle per stordirli prima che riescano a buttarti fuori strada. Avrai anche 3 muletti per riprovare se disferai il veicolo definitivo, ma attento al carburante.

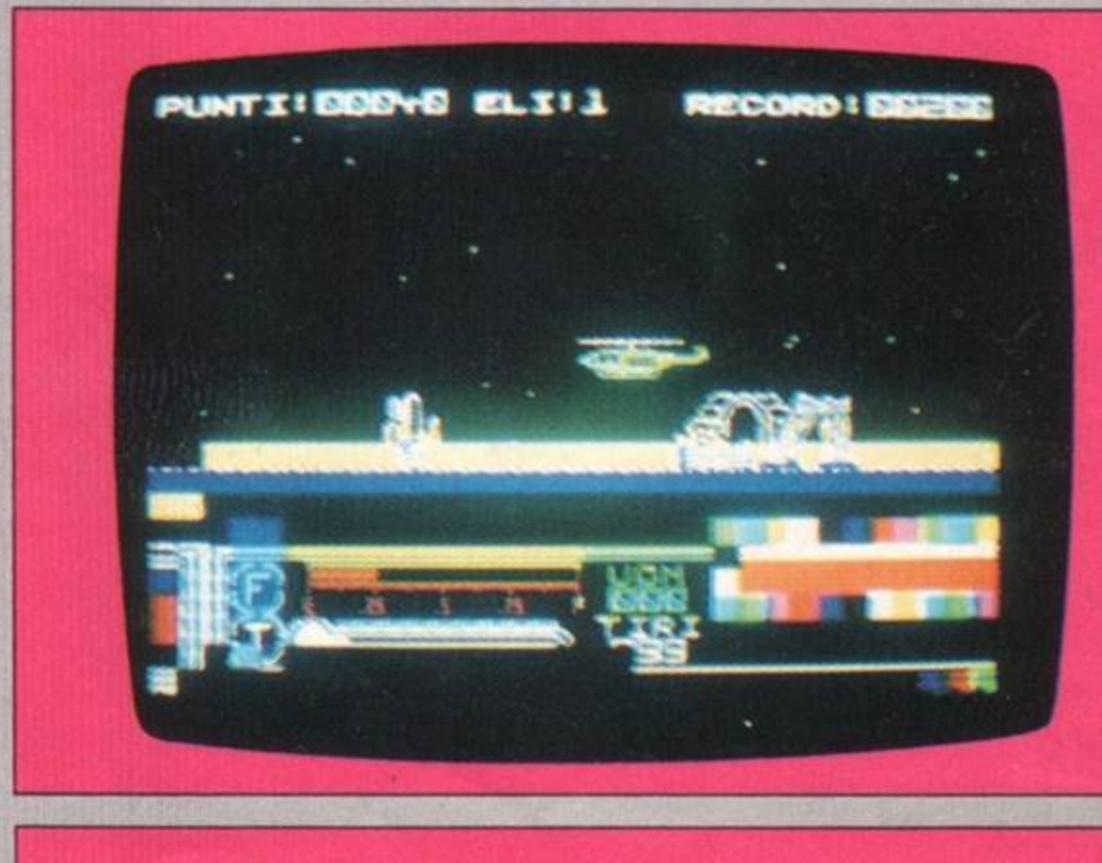
JOYSTICK PORTA 2

F1	informazioni
SPAZIO	pausa sì/no

SPECTRUM

CHOP RESCUE

Preparati per il recupero!!
Missione: recuperare i soldati tenuti in ostaggio nel territorio nemico.
A bordo di un sofisticato elicottero dovrai penetrare nella zona di guerra e recuperare i superstiti.
Hai a disposizione ogni sorta di armamento: dai missili anti-carro, ai precisi proiettili sferici e altri tipi ancora.
Stai attento ai colpi nemici, evitali, e quando vedi un soldato abbassati. Dopo averlo recuperato, decolla immediatamente, pronto a combattere nuovamente.
Cerca di portare in salvo il "carico-umano" e attento a non essere abbattuto, ne va della tua vita e di quella dei soldati recuperati.



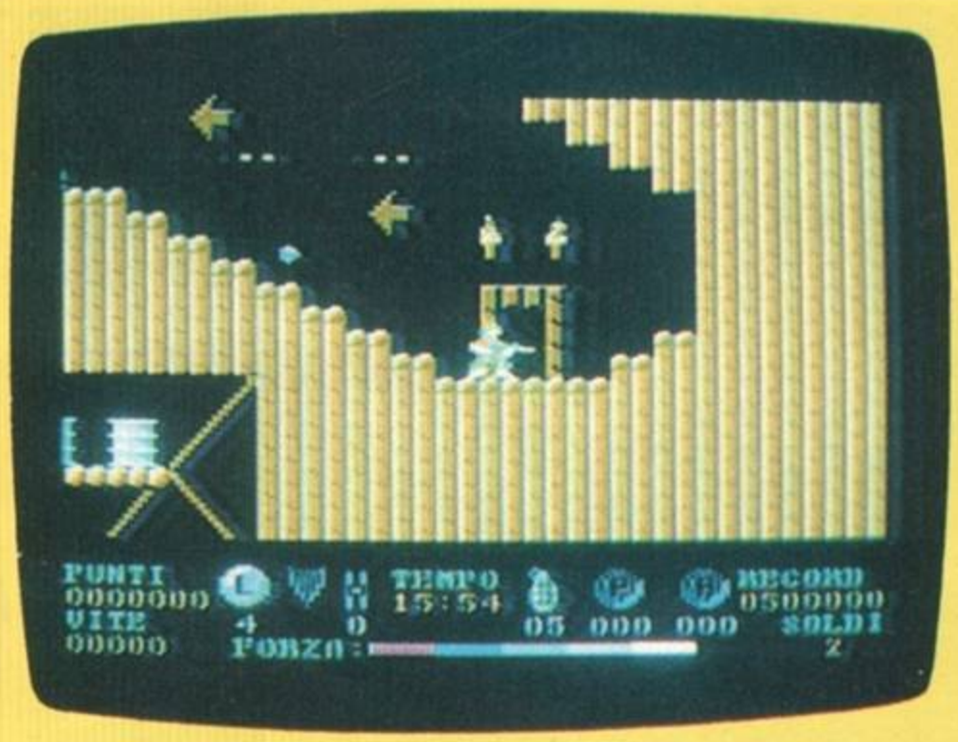
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

505

KILL TO LIVE

Hai da poco terminato il tuo corso nel gruppo d'assalto specializzato nel risolvere casi di una certa difficoltà: una specie di SWAT. Nel quartiere dove sei stato assegnato è in corso una rivolta da parte di un gruppo di ribelli e tu hai ricevuto il compito di evitare che danneggino cose e nemmeno si permettano di spaventare o ferire i passanti. Salta sulle piattaforme, arrampicati sulle scale e colpisci i bidoni dell'immondizia nei quali i ribelli hanno nascosto viveri, bombe a mano, mitragliatrici, colpi speciali (più potenti per abbattere al primo colpo i nemici) e persino uno scudo di invulnerabilità, che però non ti salverà dai pali avvelenati. Segui il percorso indicato dalla freccia per raggiungere il quartier generale nemico.



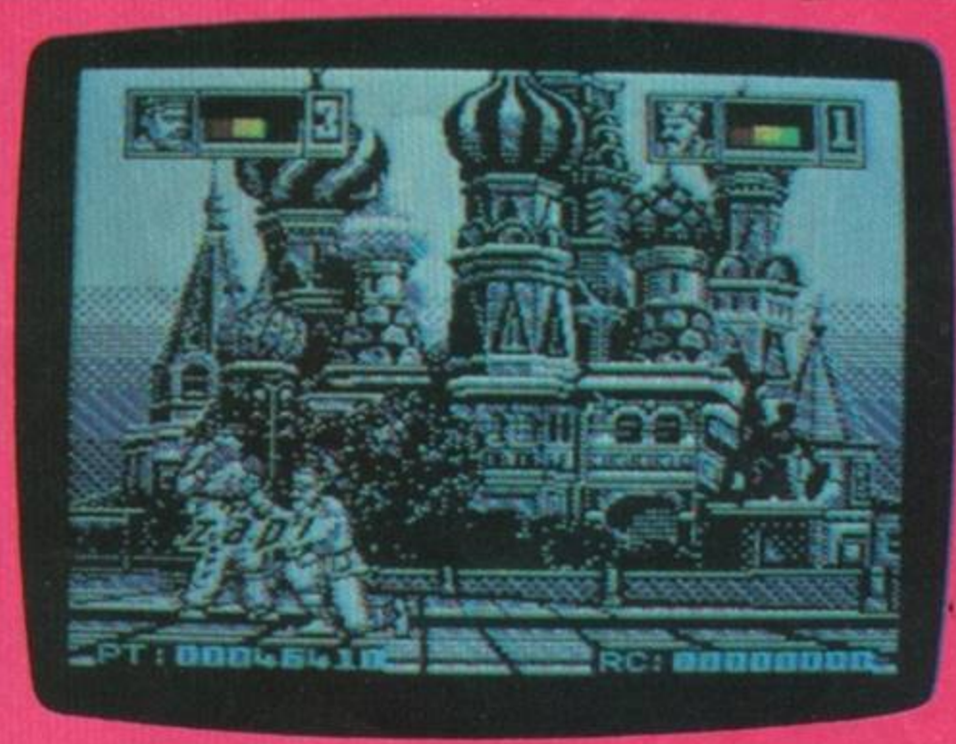
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO spara

CBM 64

LAST HUMAN FIGHTER

La Russia, nazione di antiche origini, in questo gioco, fa da teatro ai duri combattimenti che il nostro eroe va ad intraprendere contro avversari di chiara forza bruta.
Calci volanti, colpi al viso e allo stomaco, spazzate volanti, testate e molti altri colpi proibiti, sono alla base del gioco.
Dovrai sudare sette camicie per riuscire ad imporre la tua potenza, la tua determinazione ai sempre più agguerriti avversari.
Attento alla tua energia, ogni colpo subito è una "spina nel fianco" del nostro eroico combattente; sta a te riuscire a superare i vari livelli di gioco e guadagnarti la tanto ambita cintura d'oro.
Stai attento!! Più vai avanti e più i tuoi nemici sono cattivi, agili, agguerriti e la possibilità di primeggiare contro di loro, è alquanto esigua.
Buona fortuna!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-AGF

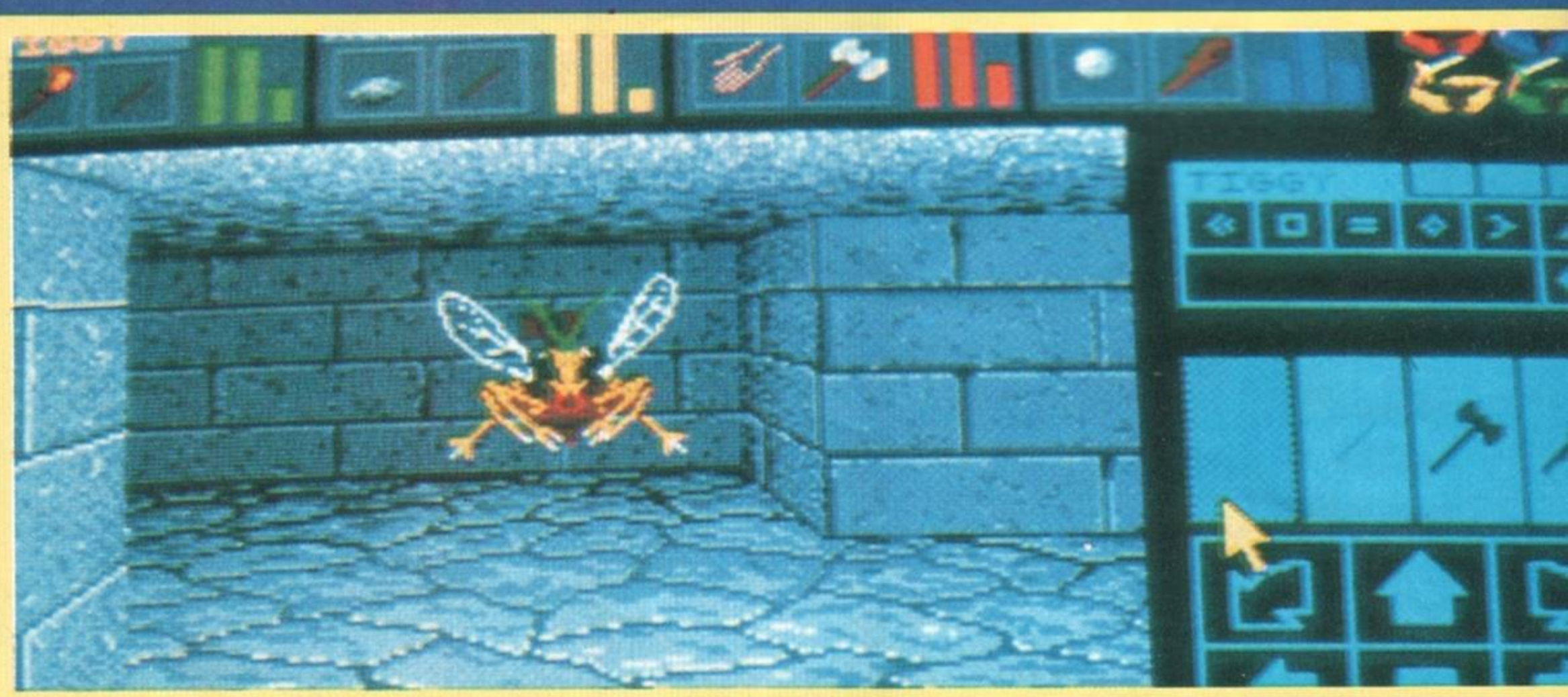
Tasti ridefinibili

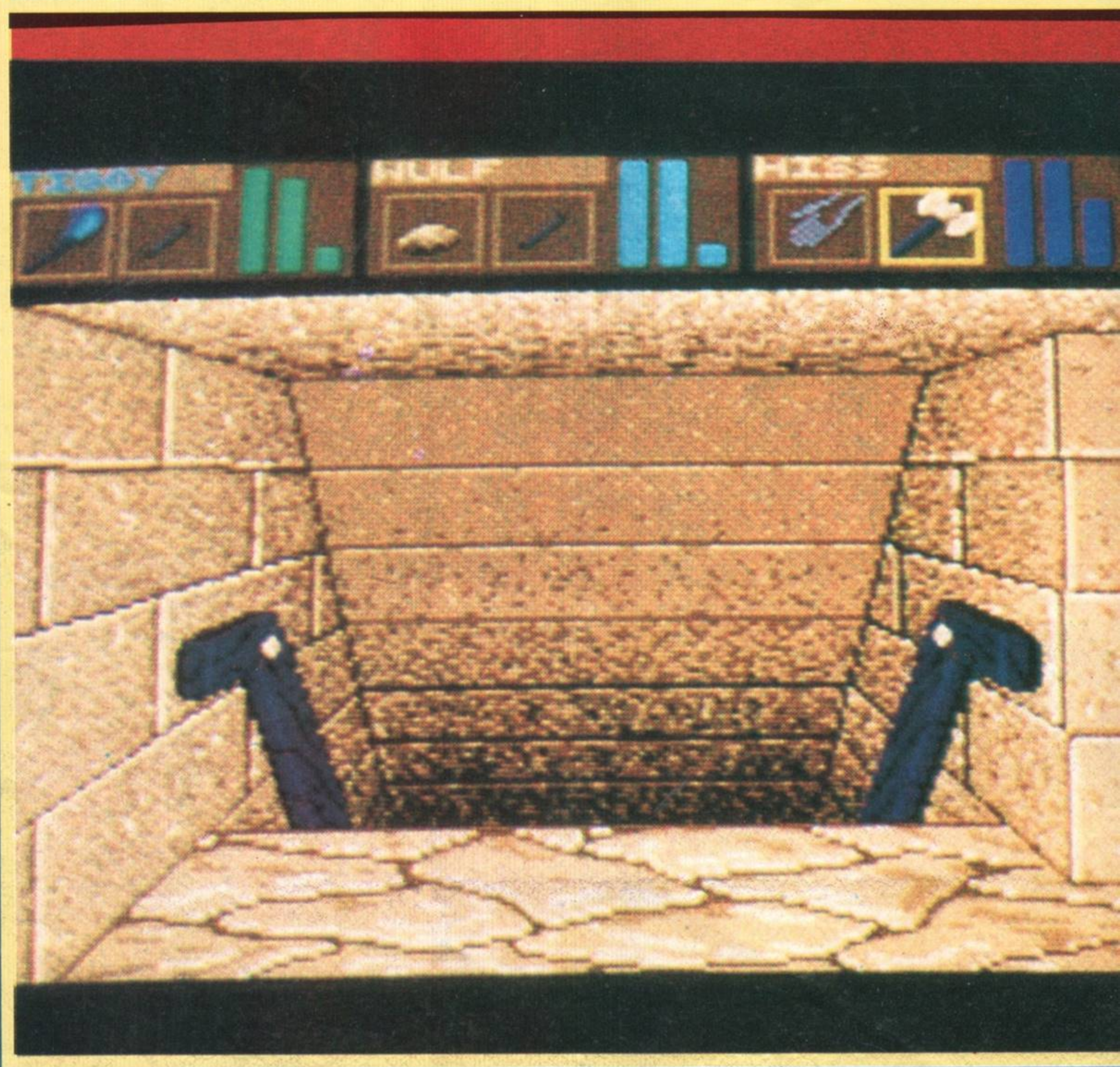
SPECTRUM

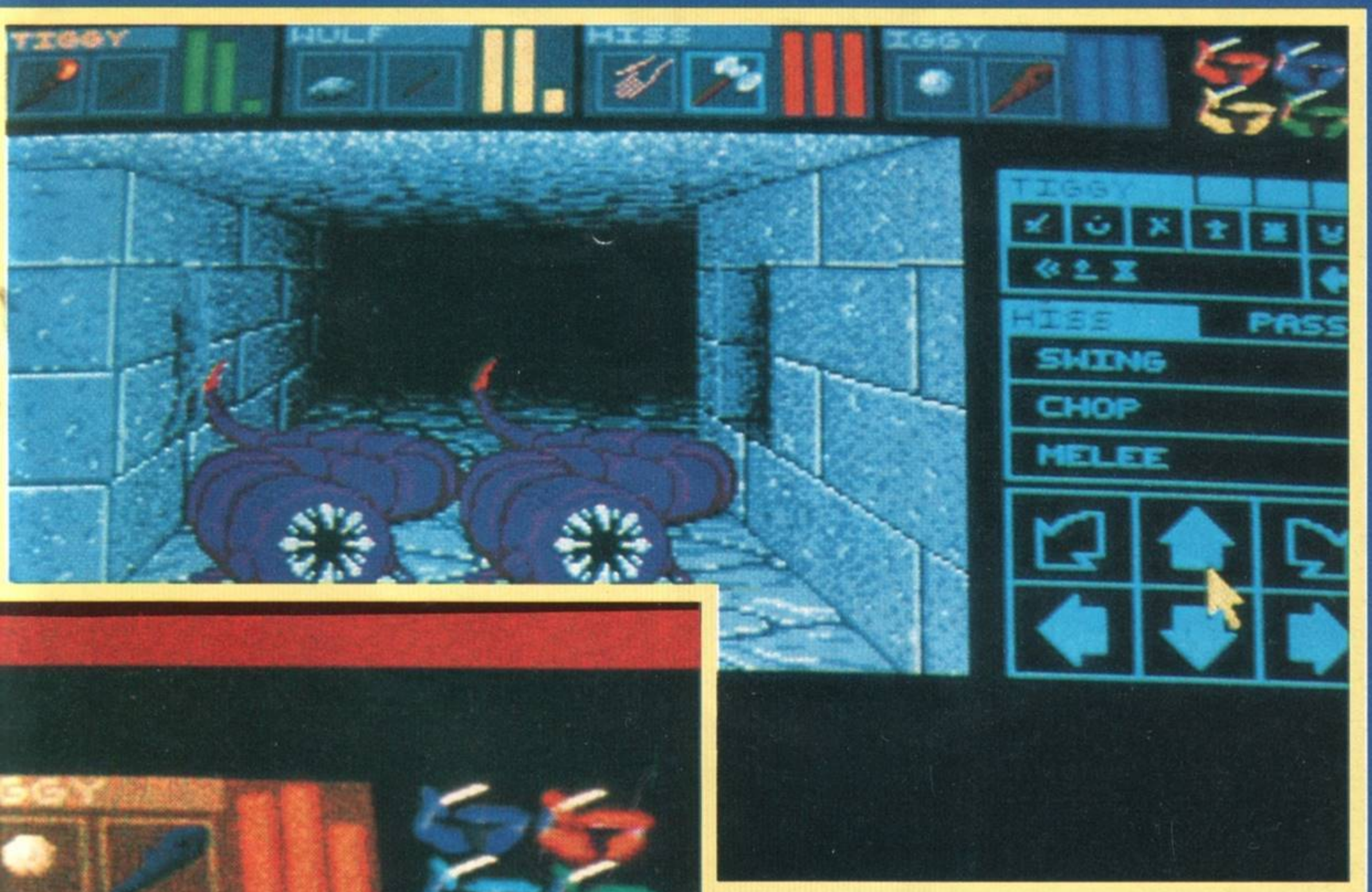
Già nella presentazione, **Dungeon Master** si annuncia come un gioco di tutto rispetto: la confezione comprende infatti un dischetto a due facce, un manuale per l'uso della tastiera e un libretto che delinea il come e il perché dell'avventura. Vi troverete nei panni dell'apprendista di un grande mago, e a causa di un eccesso di entusiasmo scatenerete il vostro alter ego, un tipaccio di nome Caos che vuole distruggere la civiltà precipitando il mondo in un'era glaciale.
Per fermarlo dovrete penetrare nelle segrete, mettervi alla testa di quattro guerrieri che già hanno tentato l'impresa, fallendo, localizzare il favoloso Bastone di Fuoco e servirvene contro Caos. Soltanto imprigionando Caos in una gabbia magica il vostro maestro potrà ridurlo alla ragione.
Il libretto contiene anche un certo numero di regole, ma sono ridotte al minimo in quanto questo è uno di quei giochi in cui si impara giocando. Fin dal momento in cui si spalancano le porte delle segrete ci si rende conto che non è un gioco qualunque: gli effetti sonori sono davvero realistici, e la grafica è semplicemente incredibile. Subito formerete il vostro gruppetto di avventurieri quasi come in **Legacy of the Ancients**, scegliendoli tra le immagini dei prigionieri delle segrete: e la scelta è imponente, poiché troverete ninja, stregoni, preti, guerrieri, barbari e persino uno zombie! Tutti quanti sono corredati di numerosi parametri — salute, resistenza, forza, destrezza e capacità magiche, e molti altri ancora.
C'è anche un'opzione per analizzare ciascun candidato, ciò che indossa, il contenuto del suo zaino (fino a 17 articoli!) e le sue armi. Una funzione molto comoda e utile è

ygeon
ster
FTL

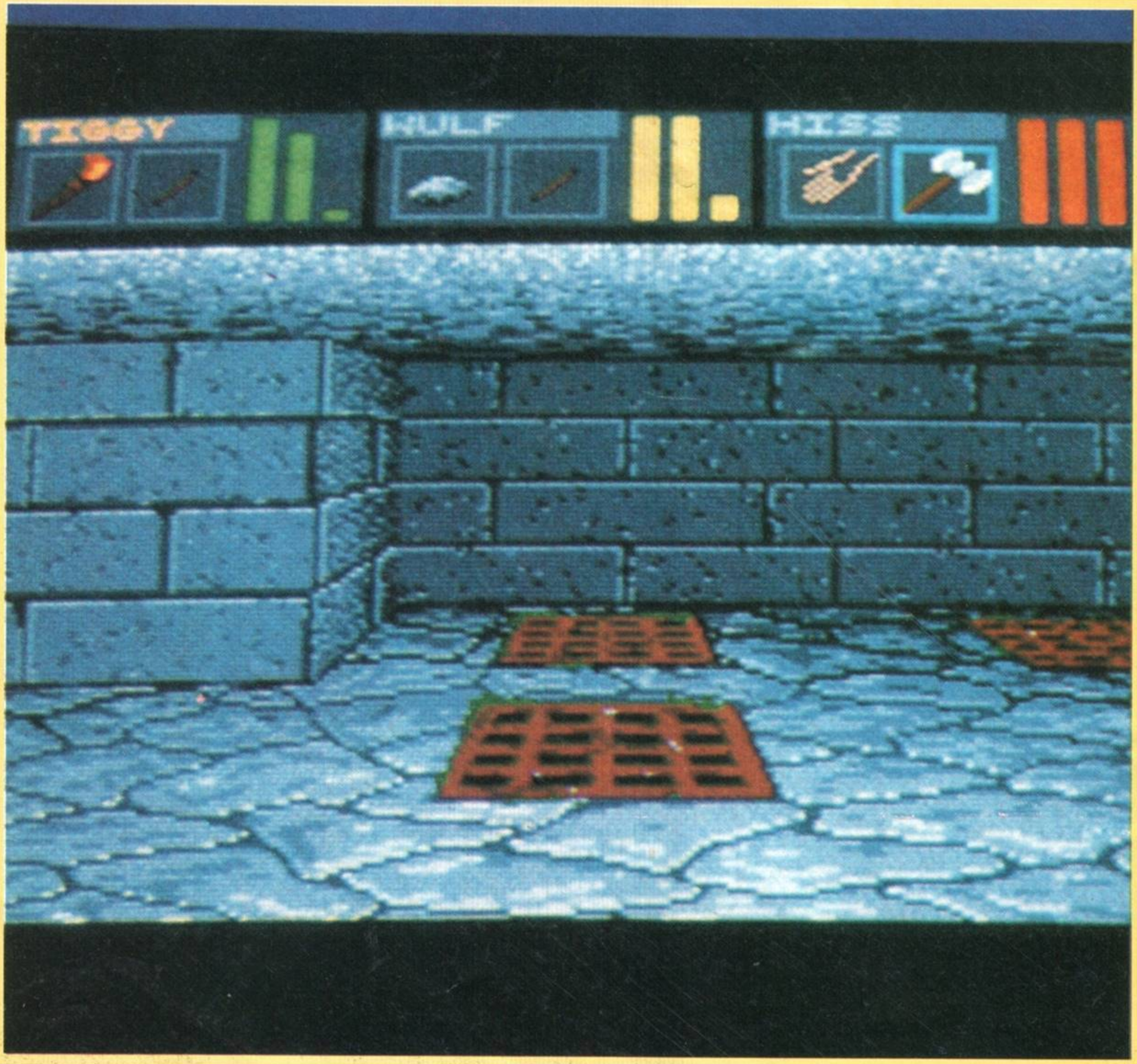
TIGGY
WULF
HISS
IGGY
HISS
PASS
THROW
BASH




TICKY
WULF
HISS



quella che permette di trasferire certi oggetti da uno zaino all'altro dei protagonisti.
La formazione del gruppo è uno dei punti più importanti del gioco, e vale la pena di dedicarvi particolare attenzione: il gruppo dev'essere equilibrato, cioè in grado di servirsi sia delle arti magiche che dei cazzotti! Fatto ciò, comincia il gioco vero e proprio. Subito dovrete affrontare una quantità di mostri disparati, ma non mancano anche problemi d'altro genere — come rintracciare una chiave magica o decifrare una scritta misteriosa. Non mancano poi le trappole e i campi di forza, che vanno evitati nel modo prescritto se volete proseguire per la vostra strada. Insomma, per sopravvivere bisogna non solo menare le mani, ma anche usare il cervello!
Chi ama la magia scoprirà con gioia che il protagonista acquisirà strada facendo (raccogliendo delle indicazioni criptiche) dei poteri magici che gli permetteranno di lanciare gli incantesimi, questi ultimi molto variati: vanno da un semplice incantesimo risanatore alla letale palla di fuoco. Se a ciò aggiungiamo passaggi segreti, miraggi, pergamene misteriose e problemi di fame e di se-



te, si potrà capire che con questo gioco gli amanti dell'avventura andranno a nozze! La grafica è uniformemente eccellente, gli effetti sonori sono nitidi e il gioco si controlla molto facilmente col mouse, anche se chi lo preferisce può usare la tastiera. Meglio di no, però: nei momenti cruciali dell'azione, in cui bisogna prendere decisioni fulminee, un attimo d'esitazione sui tasti potrebbe essere fatale!

Dungeon Master è decisamente appassionante, richiede più di 200 ore di gioco ed è assolutamente necessario farsene una mappa, poiché trascurando una sola botola o una sola indicazione si rischia di perdere qualche importante elmento di gioco. **Dungeon Master** è tuttavia flessibile, nel senso che anche sbagliando qualcosa si può continuare a giocare seguendo altri metodi. Le segrete sono composte di 15 livelli, tutti pieni di insidie: più si discende, più la situazione si fa tesa! Occorre memorizzare la partita per riuscire a giungere al termine, ma è un gioco così bello che anche interrompendolo e riprendendolo mantiene il suo fascino. A volte escono dei videogiochi "storici", che cambiano il volto dell'intero mercato, per esempio **Elite** e **California Games**. Oggi **Dungeon Master** fa lo stesso: chi lo compra cambierà radicalmente idea sul mondo dei videogiochi!

Carlo Barigazzi

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

32 PAGINE A COLORI PER IL 64

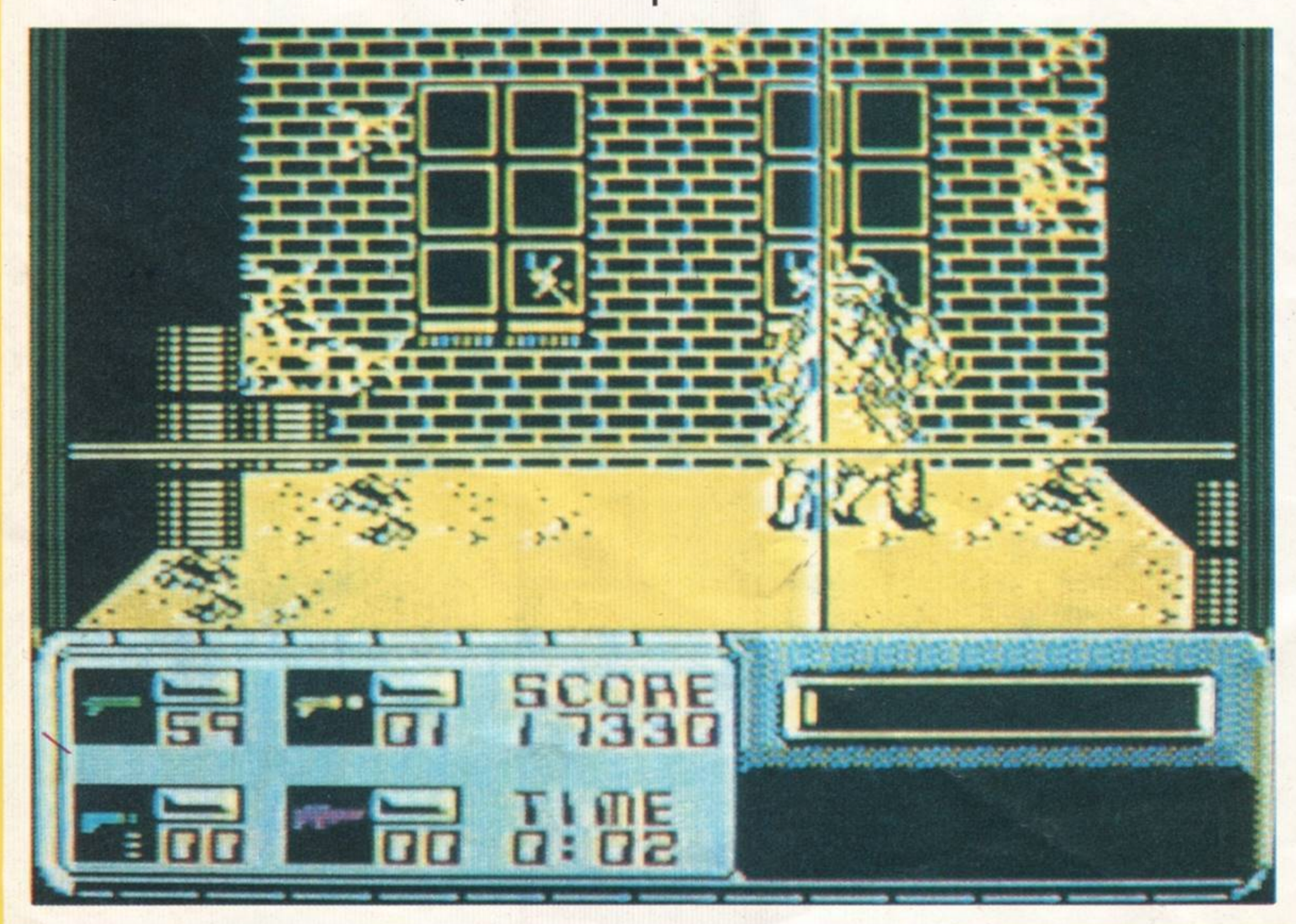
WAR GAMES GAMES GAMES GAMES

8 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"

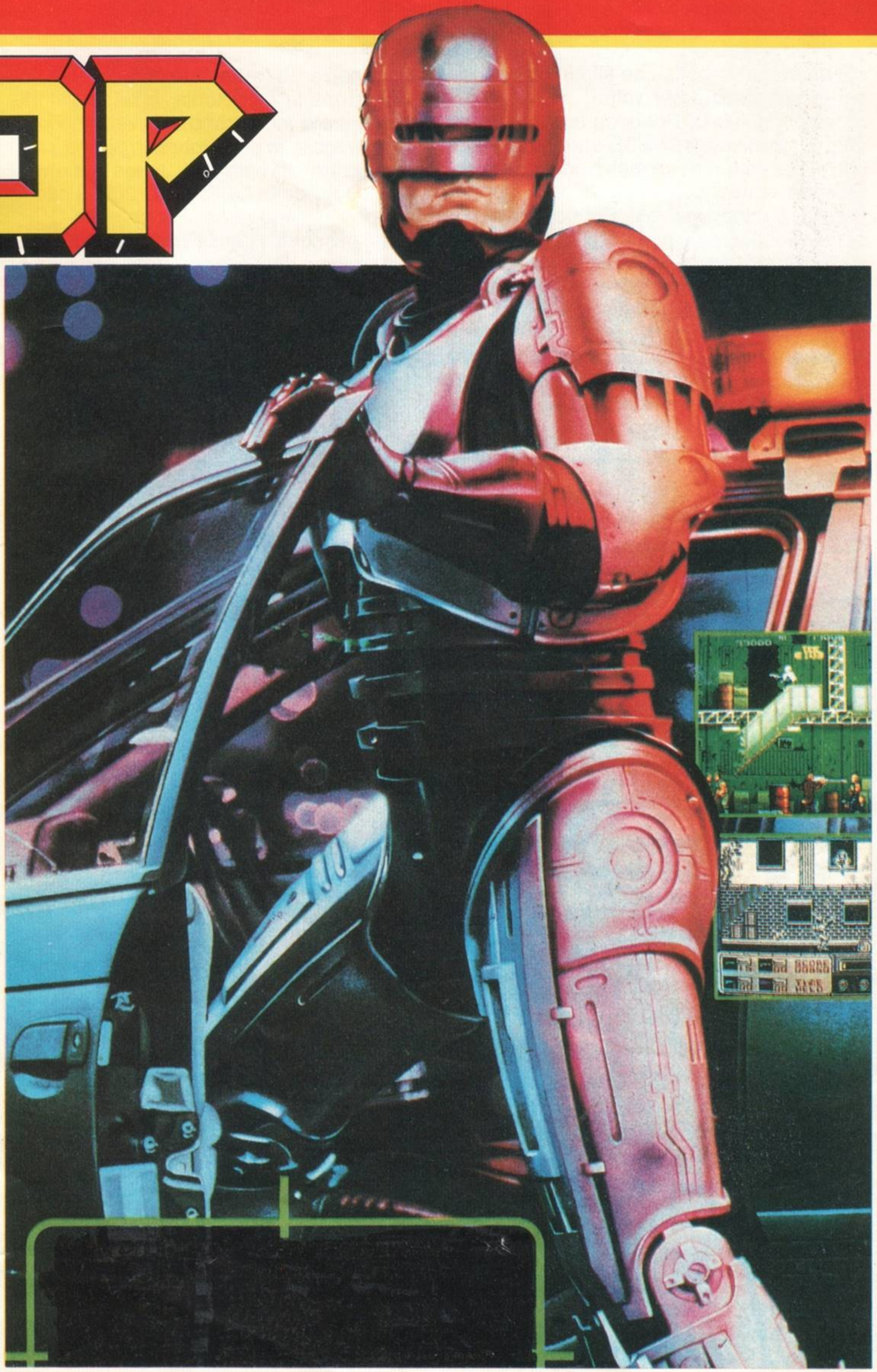
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

ROBOCOP

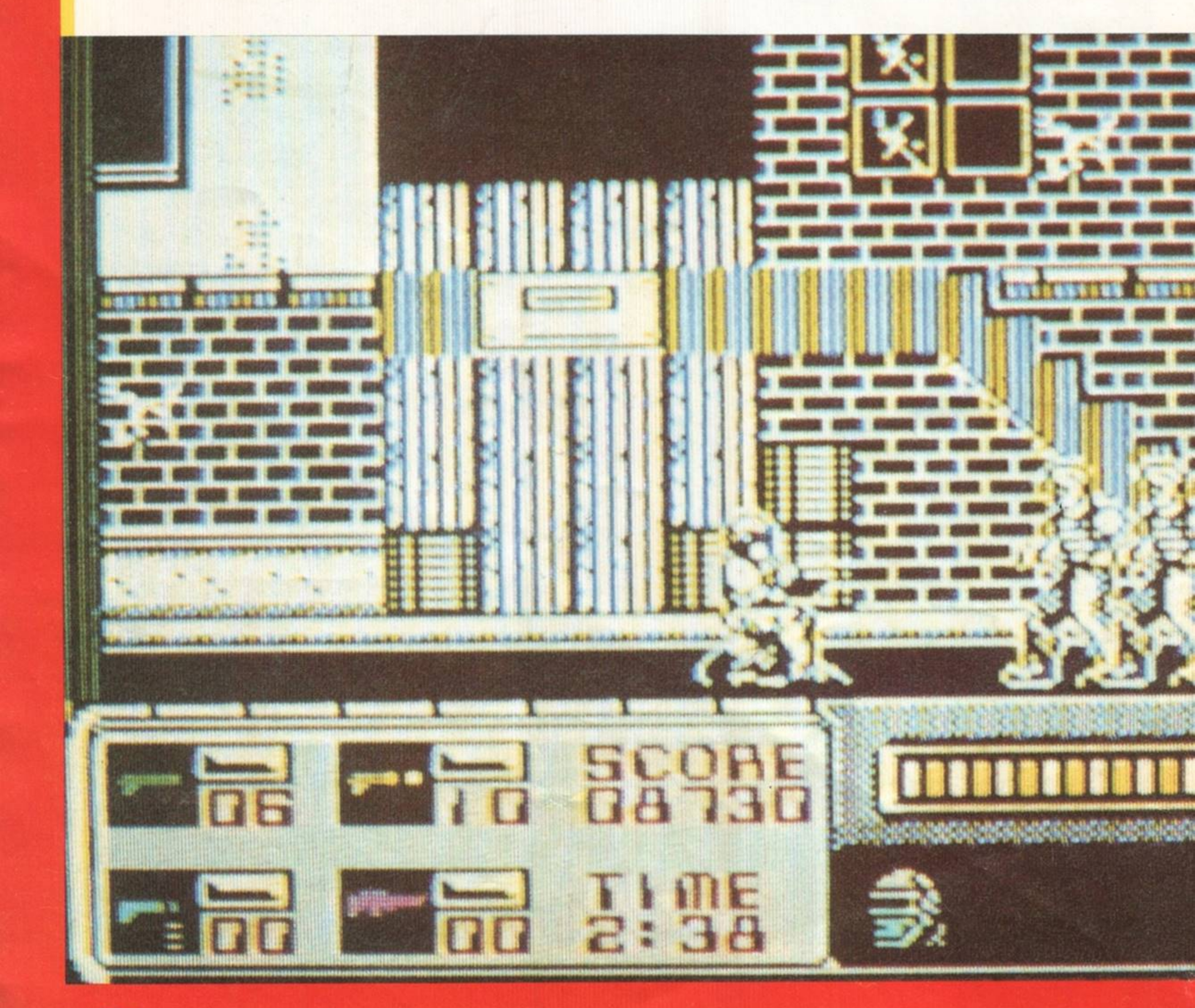
Con **Robocop**, la Ocean spera di ripetere il successo del film omonimo ed è molto probabile che ci riesca. La scena è la Detroit del futuro: la delinquenza dilaga e la polizia è stata privatizzata e affidata alla potentissima OCP Corporation. Il poliziotto Murphy viene abbattuto nel corso di un episodio particolarmente sanguinoso: il suo corpo, clinicamente morto, viene usato dalla OCP per l'esperimento Robocop. Il risultato è un agente cibernetico, inarrestabile e privo di emozioni: come dice la pubblicità del film, "metà uomo, metà macchina, tutto poliziotto".
Sulle prime va tutto bene, ma poi in Robocop cominciano ad affiorare i ricordi di Murphy, ed egli si mette alla ricerca della gang che lo ha ucciso. È proprio qui che inizia il gioco. I livelli sono nove, e ciascuno di essi ricrea una scena del film. Dato il numero dei livelli, il gioco è un multiload.
Nella prima scena, che scrolla in orizzontale, Robocop cammina per la strada ingaggiando sparatorie con vari delinquenti. Se Robocop viene colpito, il suo energimetro scende — e se scende fino a zero perderà una delle sue tre vite. Le munizioni non sono illimitate, e il numero di quelle rimanenti appare sullo schermo, però in giro si possono trovare armi e munizioni extra — tra

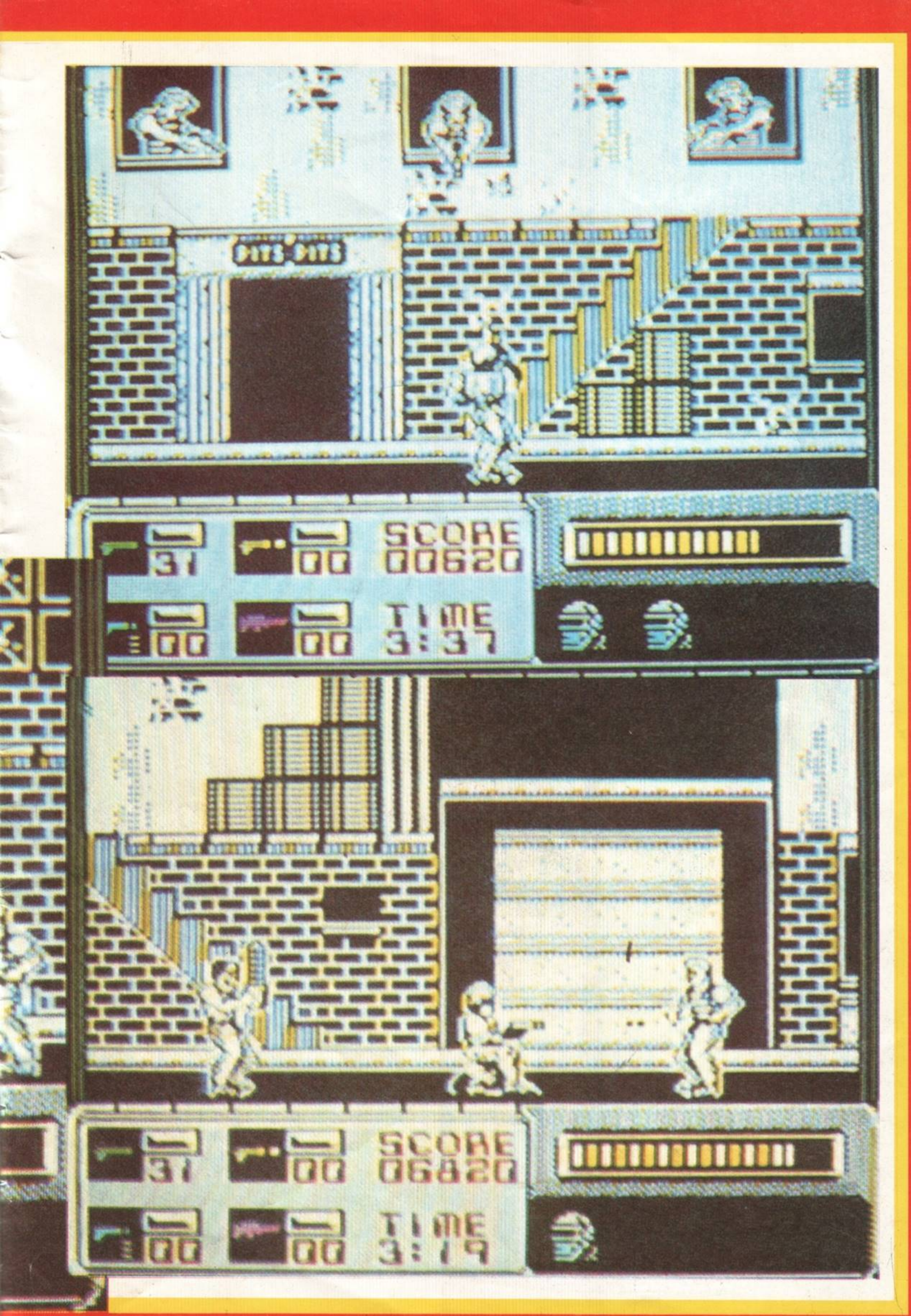


TOP

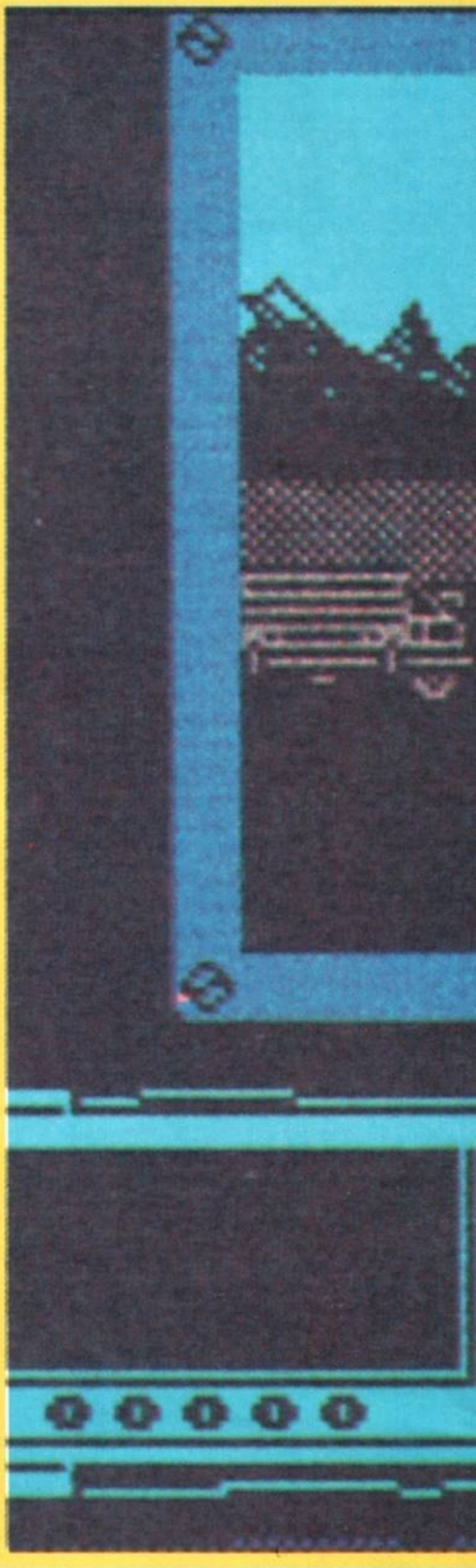


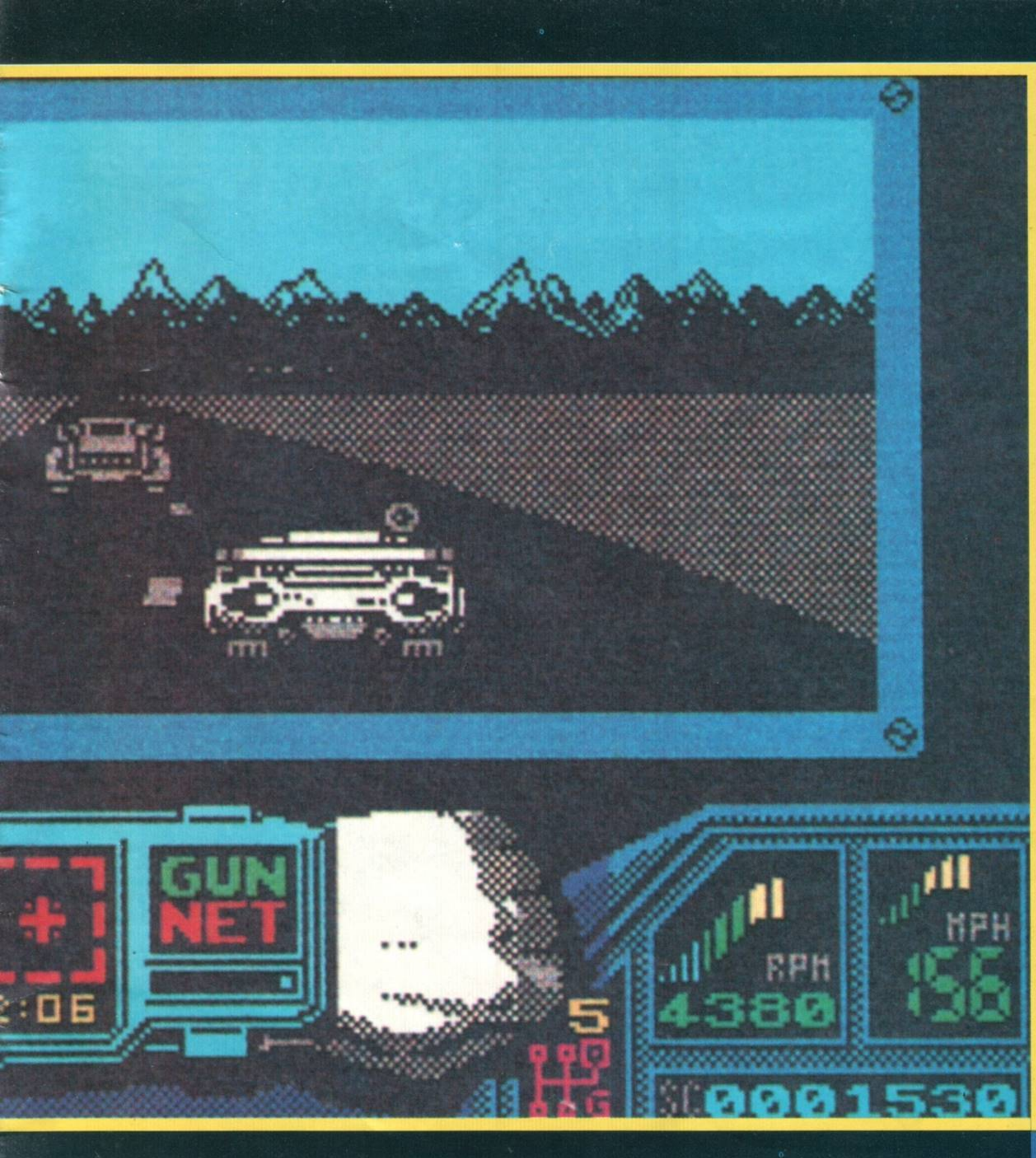
cui un megabazooka che elimina gli avversari a una decina per volta!
Al secondo livello, Robocop entra in un vicolo (visto in soggettiva 3D attraverso i suoi occhi) per catturare un malvivente che si sta facendo scudo col corpo di una donna. Usando il mirino visivo di Robocop, si deve cercare di colpire il malvivente, che si sposta da sinistra a destra. Se si colpisce la donna, l'energia di Robocop precipita. È una sequenza che richiede tempismo e riflessi, arricchita da una superba grafica.
Ai livelli successivi troviamo un'altra sparatoria con una gang di motociclisti e poi la costruzione di un identikit. Entro 30 secondi, il giocatore deve ricomporre l'immagine di un criminale con le componenti di un identikit: occhi, orecchie, naso, capelli e bocca; non è facile, e se non si riesce si perde una vita. Tanto per rendere le cose più difficili, è il computer a scegliere a caso la faccia da ricomporre. Si tratta di un'ottima idea, che interrompe la monotonia delle sparatorie.
In seguito si incontrano dei livelli con scrolling verticale: in essi Robocop penetra in un magazzino, affronta Dick Jones (il malvagio presidente della OCP) e ED 209, il suo killer robotico, fugge dalla torre della OCP e infine si scontra per l'ultima volta con Dick James in un deposito di rottami — il tutto accompagnato da violenze d'ogni genere.
Il gioco della Ocean cattura splendidamente l'atmosfera del film (ci sono anche dei brani digitalizzati dei suoi dialoghi, anche se un po' approssimativi), aiutato da una grafica favolosa. **Robocop** è un gioco difficile ma anche appassionante e variato e inizia brillantemente con un'intera sequenza introduttiva tratta dal film. **Robocop** non solo è il miglior adattamento di un film che si sia mai visto, ma è anche di per sé un gioco superbo: francamente, non si poteva fare di più!




SCORE
00620
TIME
3:37
SCORE
06820
TIME
3:19

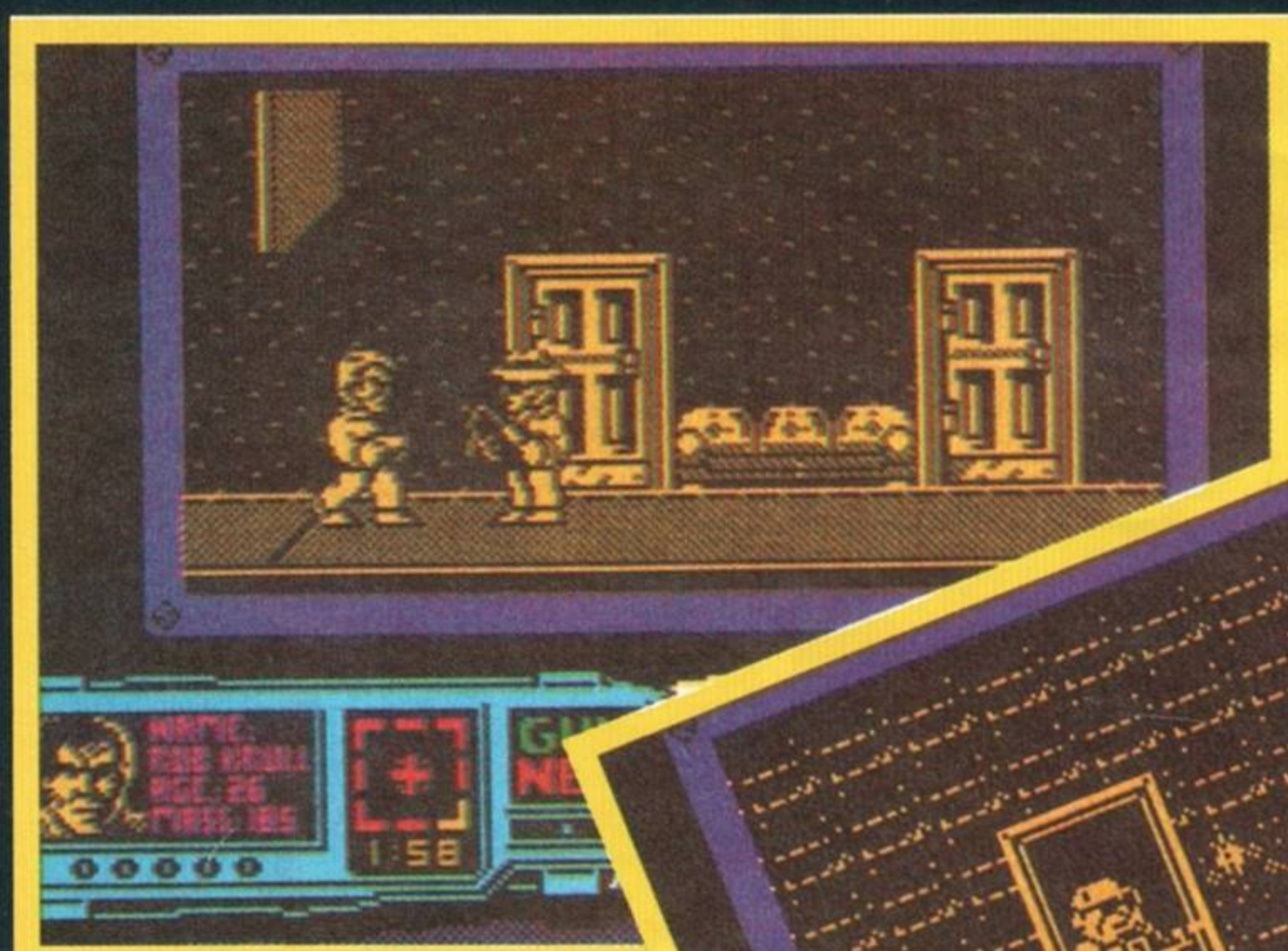
THE CHANCE AS COP



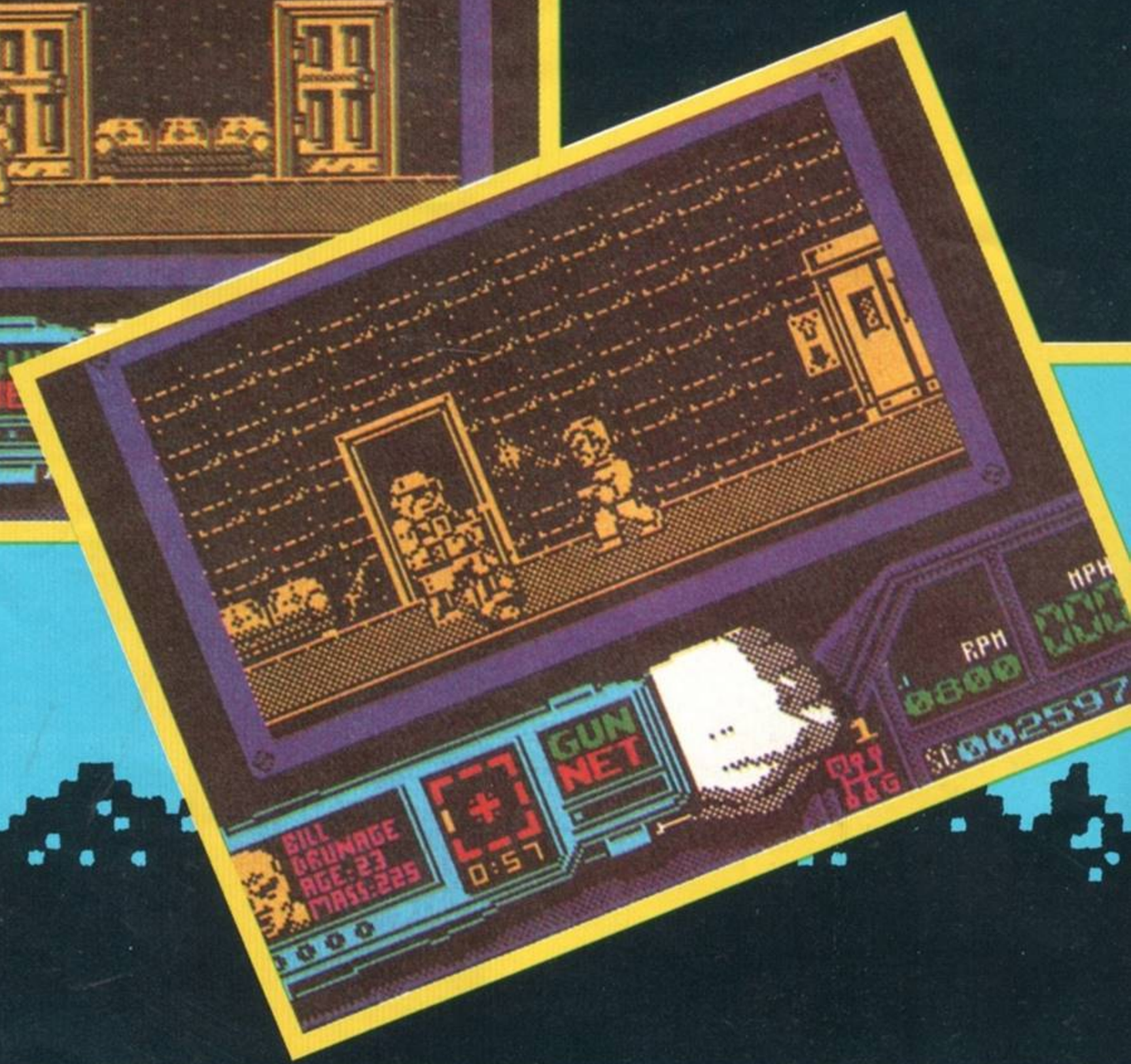


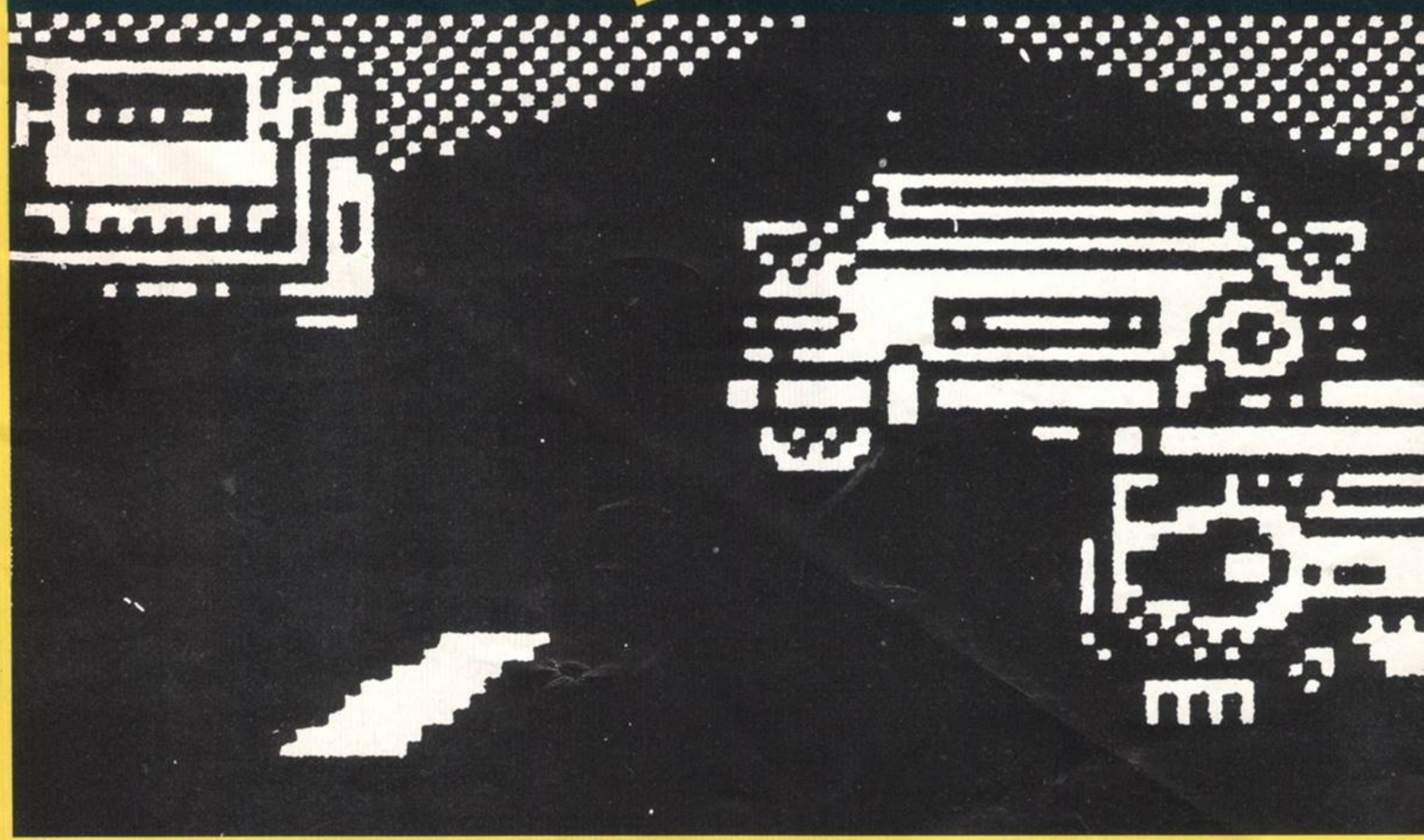
Una buona metà di questo gioco ricorda **Roadblasters**, nel senso che anche qui occorre guidare un'auto e lanciare dei missili. In effetti, come clone di **Roadblasters** non sarebbe male: lo scrolling della strada è realistico, le automobili sono ben disegnate e l'azione non manca. **Techno Cop** però non si riduce solo a questo: la storia vuole che affrontiate una organizzazione segreta di delinquenti. A bordo di un'automobile carica di missili dovrete correre da una scena del delitto all'altra catturando o uccidendo i criminali e liberando gli ostaggi o recuperando la refurtiva. Per ogni arresto vi guadagnerete una promozione e alcuni optionals per la vostra auto... tra i quali un motore turbo, una bomba intelligente che elimina tutti gli altri automobilisti e dei rostri idraulici per buttare fuori strada le altre auto.

Il gioco inizia sulla strada e fin qui si tratta solo di schivare, speronare o distruggere le altre automobili, ma man mano che si procede le cose si fanno difficili perché il traffico è sempre più denso. A un certo punto, un messaggio vi informerà di un delitto in

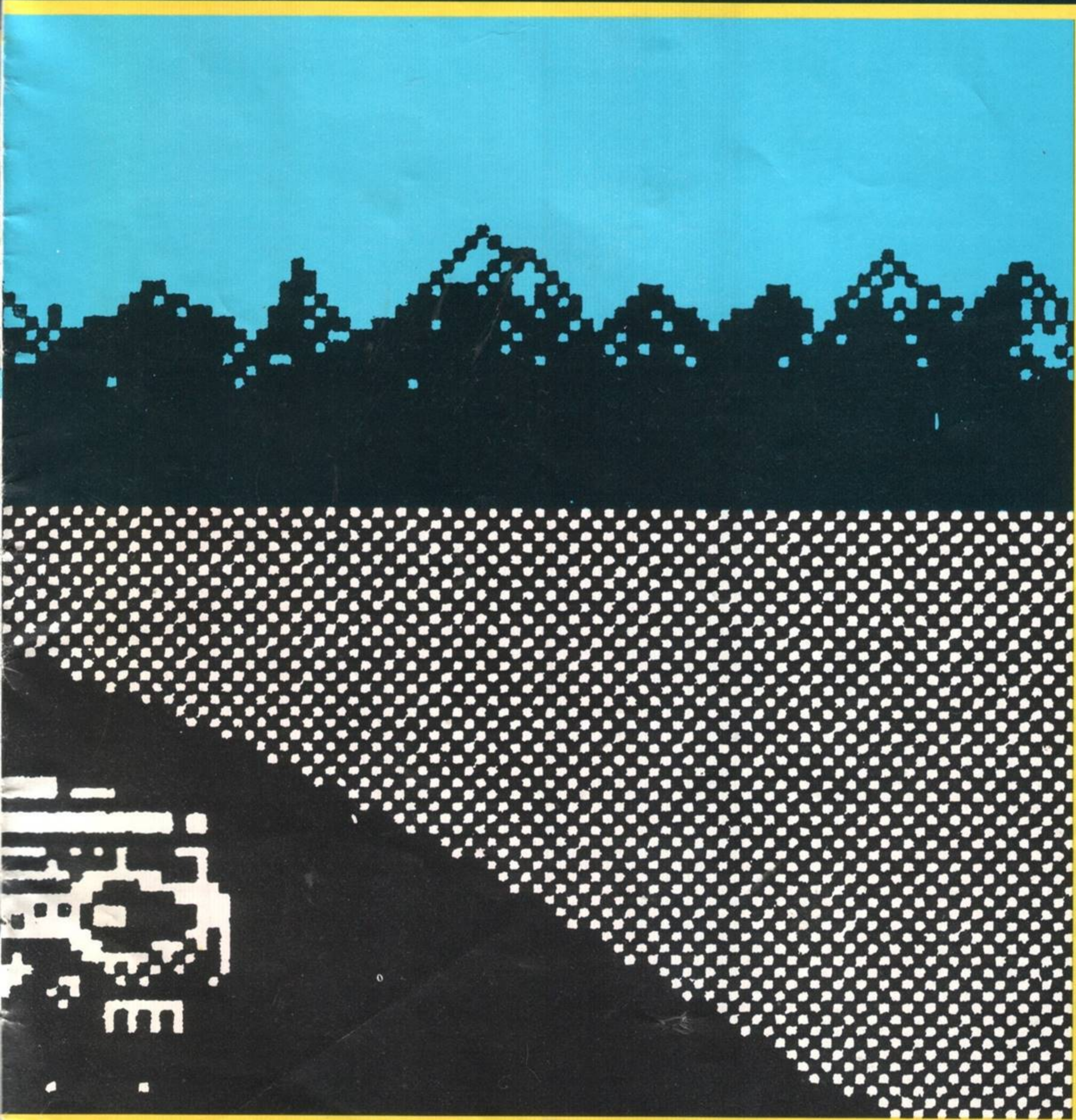

NAME:
ROB KRAUL
AGE:26
MASS:185
1:58
GUN
NET

NAME:
ROB KRAUL
AGE:26
MASS:185
0:00
GUN
NET


BILL
DRUNAGE
AGE:23
MASS:225
0:57
GUN
NET
1
RPH
0800
MPH
SC002597

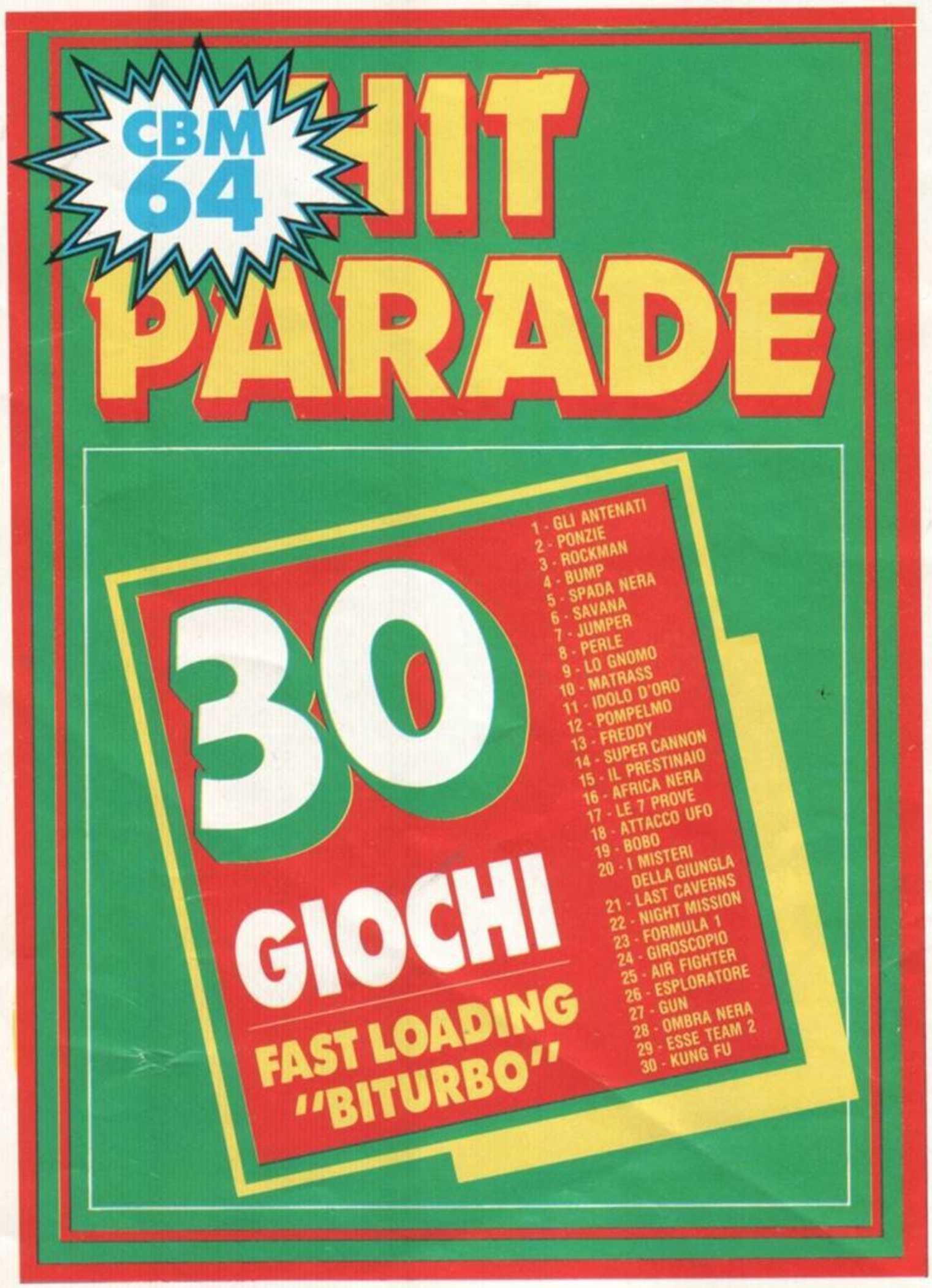


corso, vi fornirà una foto del criminale e vi ordinerà di arrestarlo o ucciderlo.
Finita questa fase, procederete a piedi in quello che è fondamentalmente un gioco di piattaforme in cui il nostro eroe può correre e saltare, salire e scendere con gli ascensori e raccogliere oggetti utili. Catturare il criminale non è facile, malgrado un indicatore direzionale vi aiuti ad inseguirlo, poiché vi imbatterete in vicoli ciechi, false indicazioni e orde di sicari.
Se poi riuscite a catturarlo, verrete premiati con una promozione e delle nuove attrezzature per l'automobile. Al livello successivo vi verrà chiesto di catturare il delinquente invece di ucciderlo, e in questo caso potrete usare l'opzione ''Net'', che vi consente di prenderlo con una rete Mentre gli sfondi sono piuttosto monotoni, la grafica ''d'interni'' è piuttosto buona, ampia, ben animata e discretamente variata. **Techno Cop** è un gioco godibile, che progredisce giustamente dalla facilità del primo livello alla sempre maggiore difficoltà dei livelli successivi: non sarà forse straordinariamente originale, ma è sicuramente appassionante.



QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI



LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Super! Vendo per C64 favolosi giochi su disco registrati in modo tale che si caricano in non più di 15 secondi! Ho tutti i tipi di giochi, per i quali mi è possibile effettuare copie anche su nastro. I prezzi? Ridicoli. Telefonatemi subito (ore serali), non perdete questa occasione!
Ivano Ferrucci - Via Robino 26 - 14053 Canelli (AT) - Tel. 0141/835359.

● Vendo videogames per CBM 64 a prezzi stracciati. Dispongo di una infinità di titoli, specie gli ultimi giochi da bar. Dispongo inoltre di programmi per PC IBM e di videogiochi. Per informazioni telefonare dopo le 13 o scrivere.
D'Urso Pierluigi - C.so Vittorio E. n. 128 - 72029 Villa Castelli (BR) - Tel. 0831/946327.

● Compro/cerco i seguenti giochi: Last Ninja 1 e 2, Indiana Jones, Lupin 3 ed un duplicatore e un programma sprotettore (2121C9).
Alessandro Tavolieri - Via G. Murat 291D - Milano - Tel. 02/6893766.

● Vendo per Spectrum su due cassette 50 giochi a L. 20.000, cioè a meno di L. 500 cad.! Cerco anche disperatamente programma che trasforma lo Spectrum 48 in CBM 64. Telefonare dalle 13.30 alle 14.40 e dalle 19 alle 20.30.
Ruggiero Virgilio - Via Sardegna 8 - Cinisello B.mo (MI) - Tel. 6182910.

● Vendo Spectrum 48 K, registratore, interfaccia Kempston, 200 giochi a L. 350.000 trattabilissime. Telefonare dopo le 16.30.
Fabio Chiodini - Via Asiago 38 - Canegrate - Tel. 404987.

● Vendo Sinclair QL 128 Kb più vari microdrive, accetto qualsiasi prova di funzionamento, mai utilizzato, L. 200.000.
Fabrizio Scagnetti - Via Tiberina Km. 17 - Roma - Tel. 9085970.

● Attenzione cari amici! Questo annuncio è valido per tutti i possessori di computers: Spectrum 48 K, Commodore 64 K, Amica 500. La ditta "Computermania Italia" è lieta di annunciare l'apertura del proprio punto vendita a Firenze in "Via Valdinievole - int. 43 - 4° piano". Troverete offerta sensazionali, software originale a meno di 2.500 lire e tutte le novità esistenti in commercio.
Una vera occasione da non perdere, in particolar modo per coloro che abitano a Firenze e provincia. Riceviamo i giorni: martedì, giovedì, sabato dalle ore 16 alle 19. Veniteci a trovare e diventeremo amici.
Computermania Italia - Via Valdinievole int. 43 - 50127 Firenze - Tel. 055/4360158.

● Compro giochi come: Popeye 2, Zombi, Super Copier, International Karatè, Paris Dakar, Pav Dakar, Pac-Land, Rambo 1-2-3, ma giochi originali (max serietà) a L. 5.000. Telefonate il pomeriggio dalle 14 alle 15.
Avanzato Rosario - Via Comitini 17 - 92024 Canicattì - Tel. 0922/857891.

● Fantastico! Vendiamo per CBM 64 le ultimissime novità provenienti da Usa e Inghilterra. Alcuni titoli: Platoon, Combat School, Calcio goal Maradona, Calcio con le rovesciate e tantissimi altri tipi, World Games, Winter Games, vari tipi di Basket ecc... Annuncio sempre valido.
Nicola - Via Regina Elena 76 - 03039 Sora (FR) - Tel. 0776/833867.

● Garanzia, professionalità e serietà sono le nostre caratteristiche. Vendo oltre 1000 titoli originali da Inghilterra e Usa tra cui: Platoon, Combat School, Buggy Boy, World Games, molti tipi di calcio, moltissimi giochi di sport a sole L. 1.500-2.000, per il vostro software del CBM 64. Telefonateci e ne sarete soddisfatti.
Nicola - Via Regina Elena 76 - 03039 Sora (FR) - Tel. 0776/833867.

● Cerco iscritti per un nuovo "Club Commodore 64". Per iscriversi è sufficiente spedire una cassetta con 1 gioco. Ogni iscritto riceverà la tessera e inoltre 10 giochi al mese tratti dalla rivista Special Program. Inoltre sarà automaticamente abbonato gratuitamente alla rivista "Commodore 64" di nostra edizione. Scriveteci, annuncio valido fino ad agosto 1990.
Patrick Vitalini - Via Villetos n. 21 - 11010 Aymaville (AO).

● Compro per il 48 K i seguenti giochi: Barry McQuidan Boxing, Green Beret, World Series Basketball, Boxe (8 avversari), Commando, Indiana Jones, Samurai Swor, Ghosts'n Goblins, Kung Fu Master, Sci, Indianapolis, Winter Game 1 e 2, Mario Bros a prezzi modici, max 1.500 cad. Prego vivamente inviarmi inoltre programma che cambi lo Spectrum 48 K in Commodore 64 max 8.000 lire. Scrivetemi circa i giochi. Vi rimborserò anche le spese.
Izza Anna Maria - Via Montedoro 1 - 80059 Torre del Greco (Napoli).

● Compro/cerco After Burner, Impossible Mission 2, Thunder Blade, Up Periscope, Tiger Road, Caveman Ugh, Lyndics, Knight Rider, Buggy Boy, tutti su nastro per CBM 64.
Massimo Franco - Via Rimembranze - 89013 Gioia Tauro - Tel. 51684.

● Vendo giochi per CBM 64 su nastro a L. 500 l'uno. I giochi più nuovi, più belli tipo: Robocop, Thunder Blade, Batman, Rambo 3, Hawkeye, Last Ninja 2, Aliens scontro finale, Target Renegade, Buggy Boy, Microprose Soccer, Rotype, Double Dragon, Match Day 2, Bubble Bobble, Gauntlet 2, Cybernoyd 2, Il ritorno dello Jedi, Barbarian 2, Arkanoid 2 e altri 1.000 giochi.
Fabio Della Giacoma - Via Emilia interna 68 - 48014 Castel Bolognese (RA) - Tel. 0546/50013.

● Vendo giochi per CBM 64 a prezzo ragionevole come: Popeye, Super Pipelline, Flipper, Calcio, Bmx. Cerco giochi come: Glusbuster, tutti i tipi di Ninja, Masters, Basket, Hockey, Baseball, Pallanuoto, Trasformers, Le Mans, Robyn Hood. Duplicatore Mas.
Mignano Vincenzo - Viale delle Rose 36 - Pollena (NA) - Tel. 5302760.

● Vendo Commodore 64, Drive 1541, registratore, 400 giochi selezionati, programmi completi di guide. Tutto in ottime condizioni a sole L. 690.000. Telefonare ore serali.
Davide Medici - Via XXV Aprile 11 - Toscanella di Dozza (BO) - Tel. 0542/672768.

● Vendo cassetta per il CBM 64 con giochi originali, come: Test Drive, Panic, Bycycle, Pallanuoto, Wash, Moto Kill, Newema, Future match, Duel Sympathy, Out Road, ecc., al prezzo di L. 2.000-2.800 cad.
Carfora Ezio - Via A. Diaz Parco/sole - 80011 Acerra (NA) - Tel. 081/8859237.

● Vendo Atari 2600, 8 cassette, manuale di istruzioni e trasformatore a L. 70.000. Compro giochi su cassetta per CBM 64 come: Ghost'n Goblin 1 e 2, Target Renegade, The Last Ninja 1 e 2, Buggy Boy, Rambo 2 e 3, Dragon's Lair 1 e 2, Green Beret, Predator, Super Wonder Boy, Indiana Jons 1 e 2, Combat School, Venerdì 13, Maniac Mansion per L. 1.500-2.000 cadauno.
Passuello Gianni - Via Maestra Grande 63 - 44040 Alberone (FE) - Tel. 051/970110.

● Vendiamo giochi per CBM 64 sia su cassetta che su disco. Potrete scegliere tra più di 4.000 titoli a prezzi stracciati. Troverete i titoli appena usciti e a chi ci contatterà usufruirà di un servizio veloce e affidabile (solo zona Roma).
Piccioni Emiliano - Via Ercole Bellini 25 - 00169 Roma - Tel. 2678208.

● Compro programmi PC compatibili su floppyp su floppy disk: richiedo una lista vasta e ottima. Specificare i prezzi floppy compreso. Posseggo un Bondwell 640 K compatibile. Telefonare o inviare lista, dopo le 20.
Andrea Torsi - Via Romita 90 - 57017 Stagno (LI) - Tel. 0586/942019.

● Vendo monitor Philips a fosfori verdi, entrata suono. Ottimo stato, come nuovo, va anche su ZX Spectrum e altri computer, al magnifico prezzo di L. 110.000! Chiamare ore pasti.
Andrea Torsi - Via Romita 90 - 57017 Stagno (LI) - Tel. 0586/942019.

● Vendo: Robocop, E. Hugue Int. Soccer, Microprose Soccer, Rambo 3, The Last Ninja 2, Tiger Road, Slayer, Bombuzal, 5th Hgar, Savage e moltissimi altri giochi.
Abbatangeli Marco - Via Giolitti 22 - 03024 Ceprano (FR) - Tel. 0775/950110.

● Vendo favolosi giochi tra cui: Guerrilla War, The Last Ninja 1, 2, Operation Wolf, Pacland Rastan, Barbarian 1, 2, Rampage, Bobble Boubble, Ikari Warrior, Out Run, Renegade, Target Renegade, Bionic Commandos, Great Giana Sisters, Beyond the ice palace, Platoon, Match Day 2. Telefonate ore pasti.
Marco - Via Geraci - Alghero (SS) 07041 - Tel. 079/978880.

● Vendo per Commodore 64 giochi su cassetta (max L. 3.000) o disco (max L. 6.000) come: Bubble Bobble, Wrestling, Barbarian 2, Dragon's Lair 1 e 2, Green Beret, Double Dragon, Salamander, World Games, Last Ninja 2, Armalyte, Thunder Blade e tanti altri.
Fabio Epifanio - Via Spazzapan 8 - Torino 10135 - Tel. 614648.

● Vendo Supergames per CBM 64 a non meno di L. 1000 cad. Concedo sconti a chi compera un consistente numero di games. Ecco alcuni titoli: Pac Land, Wonderboy, Conan, Bubble Bobble, Jack Nipper. Dispongo di diversi tipi di Calcio e Kung Fu. Richiedete la lista.
Di Mario Carmelo - Via Re di Puglia 55 - Massafra (TA) 74016 - Tel. 099/687365.

● Hai Target Renegade per CBM 64? Se me lo invii ti dò in cambio delle cassette di Special Program, o giochi originali per Spectrum 48, o Out Run per C64. Prima telefona per accordi, ciao. Dimenticavo che vendo giochi originali per Spectrum.
Magosso Nico - Caselle 10 - Lendinara (RO) 45026 - Tel. 0425/63061.

● Vendo tutte le ultime novità del CBM 64! Dai tie in cinematografici, agli sport, dagli Arcade alle simulazioni, dai giochi da bar ai fumetti. Il prezzo, poi va da L. 1000 a L. 5000, ed i giochi sono tutti su nastro. Scrivete o telefonate ore pasti.
Mitia Mambella - Via M. della Porta, 24 - Pescara 65129 - Tel. 085/61894.

● Cerco su nastro il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum. Inoltre cerco i giochi per CBM 64 come Last Ninja, Dragon Ninja, Indiana Jones, Cobra.
Nicola La Corte - Via Bonsignore, 21 - Messina 98124 - Tel. 2927897.

● Cerco disperatamente Dragos. È quel gioco

di due ragazzi che affrontano tanti uomini e li uccidono per andare a liberare una ragazza. Poi per ultimo quando uccidono un boys con la mitragliatrice, combattono fra di loro. Nel gioco si possono prendere tutto, coltelli, frustino, bidoni, mazze ecc.
Ottavio Angelico - Via Saturno 53 - Grammichele 95042 - Tel. 0833/942955.

● Compro a buon prezzo giochi come: California Games, Out Run, Buggy Boy, Last Ninja II, Double Dragons, Scuola di Kung Fy, Kendo San. Vi prego scrivetemi, mandandoci giochi e io vi manderò i soldi. I giochi solo su disco per C64.
Claudio Felici - Via dei Laghi - Marino (RM) 00047 - Tel. 9381228.

● Vendo migliaia di videogames per il tuo C64 quali: Mad Mix Challenge, Mag Max, Beyond the Ice palace, Out Run (tutti i percorsi) Dragons Lair 1, 2, G. Lin's Super Skills, Ikari Warriors, Comick's Bakery, 4×4 Offroad, Platoon, Mickey Mouse, Microprose Soccer e tanti altri.
Matteo Piemontese - Via dell'Arcangelo, 22 - Manfredonia (FG) 71043 - Tel. 0884/21482.

● Vendo per C64, 450 giochi tra cui ci sono le ultime novità a L. 300.000 trattabili, oppure la metà (225) a metà prezzo. Telefonare a:
Bambagioni Gabriele - Via Sabatina 38 - Prov. Gr. 58050 - Tel. 998107.

● Vendo bellissimi giochi, ne posseggo più di 500 tra cui: Last Ninja 1, 2, Rastan Saga, Target Renegade, International Karate Plus, Indiana Jones, Game Over 1, 2, Scary Mosters, Out Run. Disponibili in cassetta per C64 da L. 1000 a L. 5000.
Lauro Zuccolo - Via Oslo 52 - Rosolina (Rovigo) - Tel. 0426/664723.

● Vendo giochi duplicati come: Ikari Warriors, Pacland, Arkanoid, Paradroid, Beyond Ice Palce, Bomb Jack, Leaderboard, Renegade 1, 2, Rampage, Super Sprint, Barbarian 1, 2, Hardball, Platoon, Armalyte, Type, Aliens, SDI, Commando, Green Beret, Space Harrier e molti altri ad un prezzo che va da L. 1000 a 4000.
Isacco Volpi - Via Ramassotti 12 - Saronno (VA) 21047 - Tel. 02/9605848.

● Vendo Commodore 645128 + alimentatore + cavi TV, Computer + 1 Joystick + 2 registratori + duplicatore per cassette + cartuccia Diary 64 + manuale italiano C128 + 128 giochi tra cui Renegade 1, 2, 3, Denaris ecc. a L. 479.000.
Isacco Volpi - Via Ramassotti 12 - Saronno (VA) 21047 - Tel. 02/9605848.

● Ehi ragazzi! Avete amici bisognosi di computer o siete voi stessi desiderosi di possederne uno? Tranquillizzatevi perché ho qui un bellissimo ZX 48K Plus da vendere, completo di Joystick Kempston ed il miglior Software in commercio (sia giochi che utility e programmi gestionali), il tutto ad un prezzo di L. 200.000-250.000 trattabili. Che aspettate, affrettatevi!
Andrea Guiotto - Via Brovardi 40 - Asti 14100 - Tel. 0141/212438.

● Vendo a L. 5000 cad. i seguenti giochi per C64 solo su disco: Rambo III, Road Blaster, Exploding Fist II, III, Predator, Combat School, L'impero colpisce ancora, Il ritorno di Jedy, Fast Break, Caveman, Roger Rabbit, Target Renegade, Salamander, Robocop, Out Run, Barbarian, Last Ninja II, M.P. Soccer.
Mauri Massimiliano - Via G. Verdi 5 - Arluno 20010 - Tel. 9017993.

● Vendo programmi per CBM a L. 500/1000. Inoltre vendo 20 giochi a L. 10000, 30 giochi a L. 14000, 40 giochi a L. 17000, oppure compilation di 100 programmi a sole L. 45.000.
Marco Dario - P. Transalpina 2 - Gorizia 34170 - Tel. 0481/81887.

● Compro Spectrum 128+2 solo se ottimo stato e ottimo prezzo.
Donato Sebastiano - Via Rondinella, 26 - 50135 Firenze - Tel. 055/613469.

● Cercate la max serietà? Volete una migliore garanzia? Ramsoft Corporation Italian. Cercate degli utilities, dei giochi? Volete dei consigli e delle consulenze basi l/m hardware? Ramsoft Corporation Italia vi dà tutto questo, basta una lettera o una semplice telefonata. Richiedere catalogo aggiornato.
Bisti Luca - Via Leoncavallo 31 - Grosseto 58100 - Tel. 0569/20251.

● Compro programma per trasformare il CBM64 in 48K Spectrum massimo L. 15000 e cerco giochi come Dragon's Lair, Duble Dragon. Cerco anche interfaccia per registrare programmi er CBM 64 a un massimo di L. 18000.
Marcello di Felsi - Via Umbria, 54 - Arezzo 52100 - Tel. 356062.

● Cari lettori di New Special Playgames compro solo zona Cagliari un Zx Spectrum plus ask completo di registratore, joystick, interfaccia (due porte), cavetti e trasformatore in buona forma da L. 250.000 a 350.000 trattabili.
Mauro Casti - Via dei Glicini 14 - Frutti d'oro (Capoterra) 09012 - Tel. 71686.

● Cercasi cassette per il Commodore 63 costo inferiore alle L. 2000 cad. cassette tipo: Popey, Golf, Pallacanestro, Dragon Ninja, Kung Fu, Commando, Rambo e Spy Vs Spy 1. Telefonare ore pasti.
Fabio Mattei - Via Arizzano, 15 - Roma 00166 - Tel. 06/6242079.

● Cerco disperatamente i seguenti giochi: Casa dolce casa, Obliterator, Charlie Chaplin, Road Blasters, Football Manager II, Taperi, Programma per trasformare il CBM 64 in Spectrum 48K. Giochi solo per CBM.
Gianfelice Esposito - Via Silvio Pellico 16 - Cornaredo (MI) 20010 - Tel. 9317180.

● Cerco un monitor a colori o un tv color. Se sei residente nel Veneto (meglio se vicino a Belluno) scrivi o telefona al seguente indirizzo:
Marco De Toffol - Via S. Lucia 7 - Bribano (BL) 32030 - Tel. 0437/83311.

● Compro programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K e cerco inoltre Double Dragon e Out Run a L. 3.500 l'uno.
Marco Manzoni - Via Carbonia 15 - Nuoro 08100.

● Compro la rivista n. 5 di New Special Playgames con cassetta.
Marco Turicchia - Via Emilia L. 460 - Ozzano E. 40064 - Tel. 797304.

● Compro dal migliore offerente i seguenti giochi: Jet Set Willy per Zx Spectrum 48K, Indiana Jones e Paperino, Programma che trasformi lo Zx in CBM 64 e per Commodore 64 in Zx.
Luigi De Salvo - Via C. Battisti 31 - Palmi 89015 - Tel. 0966/21100.

● Vendo per C64 cassetta Gahan e Last Tamb a L. 5000.
Alessandro Tattanelli - Via Pian della Genna 19 - Perugia - Tel. 791422.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAMES presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 21

VENDO | COMPRO | CERCO | TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____ Indirizzo _____

Città _____ C.A.P. _____ Tel. _____ Età _____

● Cerco Joystick Sinclair per Spectrum 128 Plus Sinclair a prezzo modico, Disk Driver (1541) per Commodore 64 a modico prezzo.
Potì Emanuele - P.tta S. Quasimodo 3 - Lecce 73100 - Tel. 0832/54732.

● Cerco giochi per CBM64: World Cup, Out Run, Grosso guaio a China Town, Commando, Kung Fu, Conan, The Last Ninja I, II, inoltre cerco il programma su cassetta per caricare i giochi dello Spectrum 48K sul CBM 64.
Filippo - Via C. Serafini 53/B - Roma 00164 - Tel. 6252004.

● Cerco soci per club utenti Zx Spectrum. Max serietà.
Arsenio Di Francesco - Via Peucetia A/12 - Bari 70126 - Tel. 080/583450.

● Vendo il programma che trasforma il C64 in Spectrum. Vendo inoltre i seguenti giochi stupendi: Barbarian II, Dragons Lair II, Operation Wolf, Calgary 88, 1943, Midway, Flying Shark, Beyond the ice palace, Last Ninja, Wonderboy, Microsoccer, ecc.
Mattia Brocca - Via Toselli, 31 - Muro Leccese (LE) 73036 - Tel. 0836/342257.

● Vendo per il Commodore 64 giochi tipo Popay, Donkey Kong, Flipper, Squish'em, ecc., su disco o cassetta a L. 5000. Max serietà.
Porta Sergio - Via Simon Bolivar, 1 - Molfetta (BA) - Tel. 080/983097.

● Compro: Hercules, Dragons Lair 1, 2, The Vendicator Gauntled II, Indiana Jones, Il tempio maledetto, Bac cad, Double Dragons, Hulk, Wrestling, Zorro, Rocky, Italia 90 Soccert, Operation Wolf, Cobra, Zombie, Commando 3.
Malaspina Francesco - Via Padre GC 22 - Reggio Calabria (RC) - Tel. 27367.

● Cerco programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K possibilmente funzionante. Offro massimo L. 30.000. Telefonare ore pasti.
Quarta Omar - Via San Daniele 12 - Cormans (GO) 34071 - Tel. 62023.

● Vendo dischi per Commodore 64: Hot Wheels, Wizard, The Last U8, Summer Games II, Commando II, Kunf Fu Master e altri belli, prezzi modici.
Borsato Carlo - Via dei Pellegrini 8 - Milano 20122 - Tel. 595958.

● Compro Disk Drive 1041 per CBM 64, lo prendo solo se in buone condizioni, massimo L. 220.000 trattabili.
Marco Trevisani - Viale Oberdan 3 - Treviso 31100 - Tel. 04221/547205.

● Vendo molti giochi fino a 1500, compro giochi di tutti i generi. Cerco giochi da bar con super grafica o di super azione, ma soprattutto calcio acrobatico.
Galvano - Via Grazie 154 - Ancona 60100 - Tel. 071/891206.

● Vendo CBM 64 + 2 registratori (più di 300 giochi) + drive con cartuccia Turbo Dos + programmi su disco compreso Geos + libro Assembler, tutto a 500.000 lire.
Daniele Del Rosso - Via Baraggia, 66 - Garlasco (PV) - Tel. 0382/822747.

● Cerco per Spectravideo SV328 programmi su cassetta, eventuale stampante ed altro hardware. Programmi per Com x 35 ed espansione 32K per TI 99 4/A Ext Basic ed eventuali Hardware e Software su disco o cassetta.
Rossi Riccardo - Riva Livenza, 17 - Motta di Livenza 31045 - Tel. 0422/768640.

● Cerco giochi come Platoon II, Indiana Jones, Superman e Ghostbuster. Inoltre cerco programma su cassetta che trasformi lo Spectrum in CBM 64. Telefonare ore pasti.
Vagnotti Luca - Via Finetti 7 - Mantova 46100 - Tel. 0376/323072.

● Cerco cassetta per il Commodore 64 del linguaggio Logo. La cassetta deve essere in italiano e in buone condizioni, quasi nuove.
Daniele Vicenzi - Via G. Dei Prati 6 - Levico Terme (TN) - Tel. 706666.

● Vendo Spectrum 48K + trasformatore + tutti gli altri cavetti + manuale per programmare in basic + cassetta dimostrativa, in oltre il computer è in ottime condizioni. Tutto questo a L. 200.000 in regalo interfaccia per joystick.
Riccardo Borelli - Via Fedele Romani 15 - Pescara - Tel. 085/25677.

● Vendo Msx Sony Hb10P + registratore cavi e manuali con circa 600 giochi e programmi in ottime condizioni.
Mario Lamorte - Via Villa, 4 - Vigevano (PV) - Tel. 0381/310549.

NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

21

NEW SPECIAL PLAYGAMES

NEW SPECIAL PLAYGAMES 20 GIOCHI

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
1 ON GREEN	□ □ □
2 PAN	□ □ □
3 THE BOWL	□ □ □
4 MISTER HERO	□ □ □
5 LOOP	□ □ □
6 GEAR	□ □ □
7 F 104	□ □ □
8 Mr. BALL	□ □ □
9 NARROW	□ □ □
10 KILL TO LIVE	□ □ □

LATO B / SPECTRUM 48K

	COUNTER
1 NIGHT MARES II	□ □ □
2 FAST LEGS 3	□ □ □
3 TRICKY 3	□ □ □
4 PICLAND PART 1	□ □ □
5 SNEAK OUT	□ □ □
6 BRAVE MAN	□ □ □
7 GALAX	□ □ □
8 3D BOUNCY	□ □ □
9 CHOP RESCUE	□ □ □
10 LAST HUMAN FIGHTER	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI